2 DVD RAZY WIĘKSZE

PEŁNE WERSJE

THIEF (3) DEADLY SHADOWS PL

CEZAR III PL

PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI PL

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

24 strony więcej

BETA-TEST
WIEDŹMIN

RECENZJE
BIOSHOCK MEGARECENZJA
WORLD IN CONFLICT
GUILD WARS
EYE OF THE NORTH
OBSCURE II

TEMAT NUMERU
MASS EFFECT
KOSMICZNA SAGA BIOWARE

NIE TYLKO GRAMY
TELEFONY KOMÓRKOWE
NOWE MODELE I TECHNOLOGIE
MONTUJEMY FILMY Z GIER

WYWIAD
ADRIAN CHMIELARZ
TWÓRCA GEARS OF WAR PC

REKLAMA
Najbardziej oczekiwana gra RPG roku.
Premiera już 26 października!

INDEKS: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 10/2007 (144) PAŹDZIERNIK CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

INDEKS: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

DOBRO I ZŁO NIE ISTNIEJĄ SĄ TYLKO DECYZJE I ICH KONSEKWENCJE.

Wciel się w Geralta, legendarnego zabójcę potworów, mimo woli wciągniętego w intrygi sił walczących o władzę nad światem. Podejmuj decyzje i przewiduj ich konsekwencje, w grze, w której jak nigdy dotąd pochłonie Cię niesamowita opowieść.

- Rozbudowana i wielowątkowa rozgrywka zapewniająca ponad 90 godzin niewiarygodnie wciągającej zabawy!
- Prawdziwie nieliniowa fabuła, w której podjęte przez Ciebie decyzje mogą kompletnie zmienić bieg wydarzeń, doprowadzając do jednego z trzech różnych zakończeń.
- Cięte i błyskotliwe dialogi oraz postacie i świat inspirowane książkami najznamienitszego polskiego autora fantasy - Andrzeja Sapkowskiego.
- Widowiskowa akcja oparta o system walki w czasie rzeczywistym przygotowany przez ekspertów broni białej z idealnie płynnymi animacjami opracowanymi w technice motion capture.
- Przepiękna grafika z realistycznymi efektami pogodowymi i cyklem dnia i nocy wygenerowanymi za pomocą autorskiego modułu renderingu, opracowanego przez CD Projekt RED.
- Dostosuj bohatera do swojej taktyki gry. Używaj 6 różnych stylów walki i korzystaj z 250 umiejętności. Wykorzystuj uniki i odskoki, znaki wiedźmińskie, twórz własnoręcznie eliksiry oraz modyfikuj swoje uzbrojenie i ekwipunek.
- Kontroluj swoją postać za pomocą samej myszy lub razem z klawiaturą. Możesz też używać jednego z trzech trybów obsługi gry i pracy kamery: izometrycznego, TPP oraz z nad ramienia.

Nie zwlekaj, przenieś się do niesamowitego świata, pełnego przygód, intryg oraz brutalnej walki.

Już wkrótce znajdziesz w swoim sklepie, wyjątkowo bogatą polską edycję w cenie 99,90 złotych:

1. DVD z grą Wiedźmin
2. Dysk bonusowy z materiałami Video
3. Płyta Audio z muzyką z gry
4. Instrukcja do gry
5. Poradnik Gracza
6. Opowiadanie „Wiedźmin" Andrzeja Sapkowskiego
7. Mapa Świata gry

CDPROJEKT CDPROJEKT

Powered by BioWare aurora engine

PL 99,90 złotych

© 2007 CD Projekt Sp. z o.o. BioWare, BioWare Aurora Engine, BioWare Logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wiedźmin na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

WIEDŹMIN

— GRA KOMPUTEROWA —

Widowiskowy system walki z ponad 120 różnymi ciosami, w tym bardzo efektowne ciosy kończące: poderżnięcie gardła, przebicie leżącej postaci, obcięcie głowy itp.

Prawdziwy i nieugrzeczniony klimat z książek. Przekleństwa, erotyka, hazard, alkohol i inne używki znane z życia codziennego bohaterów prozy Sapkowskiego.

Wizima, stolica Królestwa Temerii. Największa, żyjąca własnym życiem metropolia w historii gier RPG zbudowana na bazie planów średniowiecznego Krakowa, czy Pragi.

Premiera już 26 października!

PATRONI MEDIALNI

tvn WP.PL Newsweek Polska ZET

www.thewitcher.com
www.thewitchermobile.com

Gra komórkowa Wiedźmin tylko w PLAY

Kolejny numer CDA ukaże się dokładnie za miesiąc, czyli 02.11.2007 – będzie to wyjątkowo nie wtorek, a piątek. Nie przegapcie go!

ROBI SIĘ GORĄCO!

Jesień za oknami na całego (kto pamięta, by początek września był tak zzzimny?), blaknie wakacyjna opalenizna i wspomnienia. Za to w Polsce gorąco, oj, gorąco. Tak sobie myślę, że rozmaici politycy gromko krzyczący, jak to gry demoralizują i wypaczają psychikę, powinni tak stanąć z boku i zobaczyć, jak dużo gorszy skutek wywierają oni sami. Te żenujące filmiki wyborcze, te wzajemne oskarżenia, obrzucanie się błotem, opluwanie autorytetów. Skoro wszyscy kradną, to i ja mogę, skoro tam są przekręty na miliardy, to cóż znaczą moje pirackie wersje gier – myśli sobie jeden z drugim. Więc, panowie moralizatorzy, z ustami pełnymi Boga, Honoru, Ojczyzny, Narodu, Prawdy (jedynej...) i Poważających Faktów – troszkę pokory. No i pomachajcie nam na pożegnanie, bo więcej o was tu nie będzie.

A o czym będzie? A o czym może być we wstępniaku pisma dla graczy? Dla nas jesień też jest gorąca, choć nie jest to – jeszcze – takie natężenie temperatury, by rtęć gotowała się w termometrze. Ale wszystko przed nami. Póki co **odświeżyliśmy nieco formułę Gamewalkera**. I to, co widzicie, wcale nie jest jego końcową wersją, a raczej dopiero początkiem ewolucji. **Chcemy, by był nie tylko „my o grach, o sobie i o wszystkim", ale też aby stał się trybuną czytelników – sceną, na której będą mogli zaprezentować własną twórczość.** Dlatego zachęcam do: po pierwsze, zapoznania się z najnowszą odsłoną GW. Po drugie, wyrażenia własnej opinii – wytknięcia wad, powiedzenia, co się podoba, podsunięcia własnych pomysłów na to, co mogłoby się w nim znaleźć, o czym i jaki mógłby być. Po trzecie, do zasilenia go tym, co sami stworzycie. I po czwarte, oczekujcie, że za miesiąc będzie wyglądał jeszcze inaczej.

A teraz już o grach. Sporo zapowiedzi, niektóre spisane wręcz u źródła (byliśmy w siedzibie THQ), Temat Numeru o kolejnej (po Gears of War) konsolowej grze, która może sporo namieszać w PC-towym bajorku – Mass Effect. Potem beta-test Wiedźmina. Tutaj małe wyjaśnienie – jakby się uprzeć, moglibyśmy już mieć recenzję. Jednak uznaliśmy, że z otrzymanej wersji wolimy zmajstrować betę. Czemu? 1) jest to wersja angielska, a jakoś tak głupio recenzować polską produkcję w polskim piśmie w angielskiej wersji; 2) choć był to w sumie egzemplarz recenzowalny, wiemy już, że edycja sklepowa będzie w stosunku do niego spatchowana. Istniała zatem szansa, że ocenialibyśmy nie całkiem tę samą grę, którą Wy byście widzieli. Dlatego nie ulegliśmy pokusie i recenzję Wiedźmina zobaczycie u nas... no, nie teraz. Co nie oznacza, że nie warto czytać beta-testu. Dodam, że o to, kto będzie recenzował grę, już teraz toczą się zażarte spory. :)

My też stajemy na głowie, by was zadowolić, nie myślcie sobie... (a więcej takich Waszych fotek w odnowionym Gamewalkerze).

Z innych tytułów należy naturalnie wspomnieć o najnowszych dodatkach do Guild Wars oraz Medieval II Total War, jest też godna uwagi World in Conflict (polecam!), pojawi się troszkę horroru (Obscure II i nie tylko), ale w tym numerze przede wszystkim liczy się recka BioShocka. Jako że ma uczciwe 6 stron, nie będę się tutaj tą grą więcej zajmował, choć warto. Wspomnę też o Combat Mission: Shock Force, choć raczej z obowiązku, gdyż moja dusza stratega (herbu „turówki rządzą") skowyczy, gdy widzę, jak kolejny kultowy dla mnie cykl jest upraszczany, przerabiany (by nie rzec „kastrowany") i przerzucany z II wojny we współczesność. Przeżyłem (mocno), gdy kultowe Close Combat przerobiono na taktyczny FPS, ale gdy widzę, jak z cudownie rasowej turówki robi się RTS, w którym więcej robali niż w tygodniowej padlinie, ciężki żal tyłek ściska. Ja wiem, ja rozumiem, że liczy się masowy odbiorca i trudny tytuł się nie sprzeda, że typowi gracze nie mają już czasu i cierpliwości, by myśleć niekiedy godzinami nad jednym ruchem... wszystko rozumiem. „Tylko koni żal" – jak głosił refren dawnego przeboju traktującego o tym, jak umierał dawny i pełny wolności cygański świat zastępowany kultem konsumpcji.

Ale wróćmy do przeglądu CDA – marudzenia dinozaurów i tak niczego nie zmienią. Jak zawsze mamy – prócz recenzji – sporo różności, w końcu w tym miesiącu dajemy 24 strony więcej. Gdybym miał polecić tylko jeden tekst, wskazałbym na ciekawy wywiad z Adrianem Chmielarzem, szefem będącej na fali firmy People Can Fly (Painkiller, twórcy PC-towej wersji Gears of War). Tekst jest smakowity, ja tylko żałuję, że nie możemy opublikować wersji przed autoryzacją. Byłoby jeszcze ciekawej – i dużo bardziej gorąco. :)

A na płytce? **Najnowszy Thief: Deadly Shadows** i to w polonizacji uznawanej powszechnie jeśli nie za najlepszą w historii naszej branży (bo tu można dyskutować, czy np. nie jest nią spolszczenie SW: KotOR), to na pewno jedną z najwybitniejszych. Sama gra zresztą też zalicza się do kategorii ponadprzeciętnych. Jeśli do tej pory nie miałeś/-aś styczności z Garrettem i jego światem – teraz nadarza się okazja, by to niedopatrzenie naprawić. Poza tym Cezar 3 oraz gra z dawno niewidzianego u nas na DVD gatunku, czyli przygodówka, sroce spod ogona nie wypadły... Jeśli jednak ktoś mimo wszystko czuje niedosyt – za miesiąc powinno być jeszcze lepiej. Odpukać... Są też dema BioShocka, World in Conflict i najnowszego ET: Quake Wars. Oraz sporo innych atrakcji.

Nie wiem, jak gorąco jest w momencie, gdy ten numer CDA trafia do sprzedaży, ale jeśli nawet leje i jest paskudnie – pamiętajcie, CDA rozgrzewa serca i rozświetla umysły. Albo odwrotnie.

Miłej lektury!

PS Nie można tu nie wspomnieć o tragicznej śmierci Colina McRae. Na pewno będzie jeszcze długo żył w naszych sercach i grach, które sygnował swoim nazwiskiem.

Jerzy Poprawa

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer październikowy (10/07)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Aleksander Oliszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Maciej Lewczuk, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516 31 73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

SPIS TREŚCI

TEMATY NUMERU

O tym, co nowego w THQ, oraz informacje o kolejnej konsolowej grze, która może wstrząsnąć PC-światkiem... Czytaj od strony 40!

październik 2007

Gramy

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 016
Gamewalker 060
Prenumerata 164
Action Redaction 166
Tipsy 170

ZAPOWIEDZI

Penny Arcade Adventures 020
Prototype 022
Precursors 026
So Blonde 028
Sacred 2: Fallen Angel 030
Left 4 Dead 032
Codename: Panzers – Cold War 034
Hei$t 036
Painkiller: Overdose 038

TEMATY NUMERU

Nowości z THQ 040
Company of Heroes: Opposing Fronts 040
Dawn of War: Soulstorm 041
Supreme Commander: Forged Alliance 042
Mass Effect 044

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Wiedźmin 054
Dusk 12 057

RECENZJE

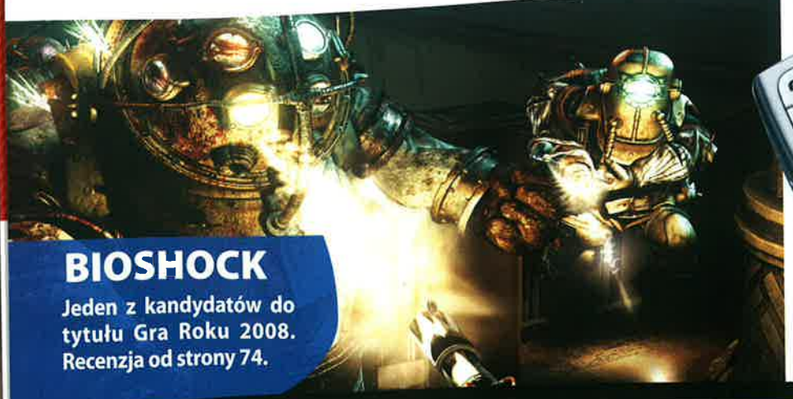
BioShock 074
FearZone: Strefa 22 082
Guild Wars: Eye of the North 084
The Sims 2: Podróże 088
World in Conflict 090
Dead Reefs 094
Obscure II 096
NHL 08 100
Combat Mission: Shock Force 102
Medieval II Total War: Kingdoms 104
Mortyr III 108

POLONIZACJE
The Shield 110
Lost Planet 110

KASZANKA
Marine Sharpshooter 3 112

O GRACH INACZEJ

Wznowienia 114
Freeware 116
Życie w Sieci 118
Polcon 122
Wywiad z Adrianem Chmielarzem 124
WCG 128



BIOSHOCK

Jeden z kandydatów do tytułu Gra Roku 2008. Recenzja od strony 74.

Nie tylko gramy

Na luzie 132
Temat numeru: Mobilne gadu-gadu 140
Newsy sprzętowe 146
Konfigurator 152
Wademekum: Montujemy filmy 154
Trendy: Alternatywne źródła energii 156
Nie daj się nabrać 158
Magazyn 162

TESTY SPRZĘTU

Odtwarzacz MP3
Sandisk Sansa Express 2 GB 148
Odtwarzacz MP3 Sansa e280 8 GB 148
Głośniki Altec Lansing FX5051 149
Przeglądarka multimedialna
Epson Multimedia Storage Viewer P-5000 150
Kamera miniDV Panasonic NV-GS80 150
Myszka Genius Traveller 515 Laser 151
Klawiatura Genius ErgoMedia 500 151

KUPUJEMY KOMÓRKI!

Którą generację wybrać? Jaka firma oferuje najbardziej niezawodne aparaty? Czytaj na stronie 140.

INDEKS GIER

BioShock 074
Codename: Panzers – Cold War 034
Combat Mission: Shock Force 102
Company of Heroes: Opposing Fronts 041
Dawn of War: Soulstorm 043
Dead Reefs 094
Dusk 12 057
FearZone: Strefa 22 082
Guild Wars: Eye of the North 084
Hei$t 036
Left 4 Dead 032
Lost Planet PL 110
Marine Sharpshooter 3 112
Mass Effect 044
Medieval II Total War: Kingdoms 104
Mortyr III 108
NHL 08 100
Obscure II 096
Painkiller: Overdose 038
Penny Arcade Adventures 020
Precursors 026
Prototype 022
Sacred 2: Fallen Angel 030
Shield, The PL 110
Sims 2, The: Podróże 088
So Blonde 028
Supreme Commander: Forged Alliance 042
Wiedźmin 054
World in Conflict 090

KORR MP3 PLAYER

Skacz w rytm muzyki!

ECONO CHIP TIP 09/2007

www.korr.pl

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE
- Cezar III PL
- Podróż do wnętrza Ziemi
- Thief (3): Deadly Shadows PL

DEMA
- Amju Super Cool Pool (v. 2.0.1)
- BioShock
- Enemy Territory: Quake Wars
- H-Craft (v. 1.2)
- Hacker Evolution – Reinsertion
- Penguins Arena (v. 1.0.1)
- Space Strike
- World in Conflict

BONUS
- Action Mag #95
- Bonus #1
- Bonus #2
- Emu-Kouncik #50
- Emu-Kouncik #51
- Esensja #67
- Esensja #68
- FotoSmuggler 10/07
- FPP MegaZin #73

GAMEPLAYE
- BioShock
- D-Day Hel '07
- Mortyr III
- PGS TNT Need for Speed Carbon
- World in Conflict

TRAILERY
- Battlefield: Bad Company
- Crysis
- Mafia II
- Sam & Max: Season II
- Team Fortress II: Meet the Soldier
- Team Fortress II: Meet the Engineer

WADEMEKUM
- Avi Tricks Classic (v. 1.65)
- Zwei-Stein (v. 3.01)
- Video Edit Magic (v. 4.34)
- VirtualDub

Thief (3)
Deadly Shadows PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

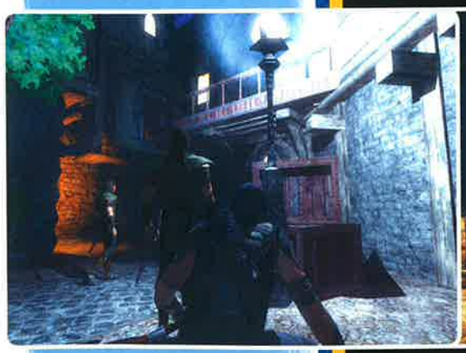
Przyznaję, miałem spore obawy, czy „nowy" Thief – Deadly Shadows, nie podążył drogą nowego Deus Exa i czy w pogoni za komercyjnym sukcesem nie zaprzeczył sam sobie i chlubnym tradycjom serii. Na szczęście okazało się, że Deadly Shadows godny jest postawienia go w Galerii Chwały tuż obok dwóch poprzednich gier cyklu – na równi z The Metal Age, a nieco tylko niżej od The Dark Project. Że jest to Thief III, jakim chciałoby go widzieć Looking Glass!

To gra, w której liczy się nie tyle szybki czas reakcji, ile cierpliwość niezbędna, by niezauważenie przemykać obok wrogów i skutecznie kryć się w mrokach. Wcielamy się w niej w Garretta – człowieka, którego powołaniem jest być tam, gdzie być nie powinien, czynić otwartym to, co zamknięte i własnym to, co cudze. Garrett nie jest jednak zwyczajnym złodziejem, jakich pełno w miastach fantasy. To żywa legenda – mistrz złodziejski, niedościgły wzór dla licznych konkurentów i nieuchwytny koszmar dla tych, którzy zobowiązani są służyć i chronić.

Garrett był i wciąż pozostaje bohaterem niezwykłym, ale i wiarygodnym, a Thief – jedną z nielicznych gier, w której możliwe jest całkowite zespolenie się z odgrywaną postacią. Tym razem wrażenie, że podczas wędrówek przez Zabójcze Cienie rzeczywiście jesteś Garrettem, potęgowane jest dodatkowo przez fakt, że w Deadly Shadows wprowadzono „świadomość ciała". Dzięki niej nie jesteś kamerą zawieszoną w powietrzu, lecz człowiekiem, z wszystkimi tego konsekwencjami, m.in. niewielkim opóźnieniem realizacji akcji.

Zmianą dla serii rewolucyjną jest w Deadly Shadows namiastka wirtualnego miasta (...). Thief: Deadly Shadows stworzony został na bazie zmodyfikowanego engine'u Deus Ex: Invisible War. Uzupełniony jest technologią Havok, dzięki której obiekty w grze nabierają rzeczywistych cech. (...) Dźwięk w grze jest po prostu doskonały!

To dzięki temu Thief: Deadly Shadows mógł się stać tym, czym jest: prawdziwym światem po drugiej stronie ekranu monitora. Dlatego też wszystkim, co faktycznie mogę jej zarzucić, jest to, że jest zbyt krótka. Ukończyłem ją już po pięciu dniach grania niemal non stop, a przecież powinna była trwać i trwać, i trwać...



GATUNEK: FPP/SKRADANKA
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.3
RECENZJA W CDA: 08/2004
AUTOR: GEM
OCENA: 9 I ZNAK JAKOŚCI
POLONIZACJA: 9+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 85%

Z głośnikami **Logitech® X-540** zawsze usłyszysz gdy ktoś zakrada się by strzelić Ci w plecy, tym razem poprostu przeładuj broń i zalicz headshot'a! Usłyszysz każdy dźwięk... z głośników Logitech®.

Logitech

Uwierz w to co słyszysz. **Głośniki Logitech®**

Więcej na **www.getsound.pl**

PEŁNA WERSJA

JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH PL

/Podróż do wnętrza Ziemi

Fragmenty recenzji

Znacie to jednocześnie irytujące i bardzo miłe uczucie, kiedy coś, co w pierwszej chwili uznaliście za niezbyt udany badziew, po bliższym zbadaniu okazuje się mieć same niemal zalety i zmusza was to do rewizji pierwotnych poglądów?

W grze animujesz Ariane – niezwykle urodziwą, choć anorektyczną reporterkę, która ma wykonać serię zdjęć w islandzkim kraterze Sneffels. Helikopter, którym przyleciała, ulega awarii i dziewczyna przez jakąś szczelinę wpada w głąb krateru. Zaraz potem trafia do wielce osobliwej krainy.

Ariane dość szybko odkrywa, że pod ziemią powstała osobliwa społeczność naukowców, którzy z niewiadomych pobudek ukrywają swoje istnienie przed ludźmi z powierzchni i wierzą głęboko, że nieustannie szaleje tam wojna. Oprócz uciekinierów „z góry", pod ziemią mieszkają też czterometrowi giganci – łagodni i dobroduszni hodowcy mamutów. Obie społeczności żyją zgodnie, wydobywając diamenty w kopalni, do której nikt jakoś nie chce wpuścić przybysza z powierzchni. Nasza bohaterka, która pod kruchą postacią kryje energię wybuchu małej bomby jądrowej, oczywiście nie pogodzi się z odmową i swego dopnie odkrywając przy okazji, że...

Nie, nie będę wam psuł przyjemności. Gra jest długa, ma niezwykle rozbudowany obszar, a jej akcja obfituje w dość niespodziewane zwroty. Scenariusz i intryga to kolejne cechy tego produktu, za które wystawiłbym mu najwyższą ocenę (pierwszą oczywiście jest grafika). Mocną jej stroną jest też oprawa muzyczna – oryginalna i miła dla ucha.

Gra ma jedną wadę, do której można się co prawda przyzwyczaić, ale w kilku miejscach daje się ona bardzo we znaki. Jest nią dość skomplikowany interfejs.

PS Solucję do gry znajdziecie na naszej stronie WWW, a za miesiąc na płytce.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 98/XP, PROCESOR 500 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB
AUTOR RECENZJI: EGM
RECENZJA W CDA: 03/2004
OCENA: 7/10
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 67%

PEŁNA WERSJA

CEZAR III PL

Fragmenty recenzji

C3 jest kolejnym odcinkiem popularnego cyklu gier ekonomiczno-strategicznych rozgrywanych w dość umownie potraktowanych czasach starożytnego Rzymu. Jest to gra adresowana do fanów Cywilizacji, Age of Empires i osobników lubiących różnorakie odmiany SimCity.

(...) Jest na pewno dużo trudniejsza i bardziej skomplikowana niż Caesar 2, jej ukończenie będzie sporym wyzwaniem i może zająć tygodnie życia. Macie 11 powiązanych ze sobą kluczowych parametrów, musicie od razu bardzo precyzyjnie planować miasto(-a).

(...) Oprócz wątków ekonomicznych jest tutaj też troszkę elementów strategii – ale całość tak czy siak sprowadza się do ekonomii (szkolenie legionów, ich wyposażenie, zaopatrzenie, zakwaterowanie, budowanie murów itd. – wszystko kosztuje, więc trzeba na to zarobić).

(...) Zapomnijcie o grze w sieci. Tylko singiel.

(...) Piękna, ale trudna gra dla tych, którzy lubią długie godziny siedzieć przy kompie (...); wprost wymarzona dla tych, którzy lubią podczas grania myśleć i których rajcuje tworzenie od podstaw własnego imperium. Raj dla miłośników czasów, gdy nosiło się wieniec laurowy zamiast baseballówki.

GATUNEK: EKONOMICZNO-STRATEGICZNA
WYMAGANIA: PC MŁODSZY NIŻ 10 LAT :)
RECENZJA W CDA: 12/1998
AUTOR: MAC ABRA
OCENA: 9
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 88%

NOWOŚCI

SWORD OF THE STARS PL

Sword of the Stars to przełomowa gra strategiczna, przygotowana dla Was przez grupę odpowiedzialną za kultowy tytuł Homeworld: Cataclysm.

Mając do wyboru 4 grywalne rasy, gracz będzie odkrywał nowe planety, badał nowe technologie i tworzył imperia we wrogim wszechświecie, gdzie słabość grozi wyginięciem i przetrwają tylko najsilniejsi.

SWORD OF THE STARS (PL)

49

SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU

WORLD POKER 2 (PL)

WORLD POKER 2 Championship FINAL TABLE SHOWDOWN PL

GDZIE PRZY STOLE SĄ WYMAGANE ZARÓWNO SZCZĘŚCIE I UMIEJĘTNOŚCI

USTALAJ WŁASNE ZASADY
Wybierz jedną z 12 dostępnych gier pokerowych i wygrywaj, przegrywaj lub remisuj partie na swojej drodze na szczyt Światowej Klasyfikacji Mistrzów Pokera. Większej różnorodności nie znajdziesz w żadnym innym programie.

POCZUJ SIĘ JAK W KASYNIE!
Zajmij miejsce przy stole jednego z 10 najgorętszych kasyn na świecie - bez wychodzenia z domu.

STWÓRZ SWOJEGO WŁASNEGO ZAWODNIKA
Stwórz swojego własnego zawodnika za pomocą setek dostępnych opcji. Rozgrywaj partie graczem wyglądającym jak Ty, lub Twoja ulubiona gwiazda!

19

POLECAMY

ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI (PL)

ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI PL

...tałeś, że Czarnobyl to coś poważnego?
...wiedź Czarnoborujsk!
...dzie po olimpiadach trafiają ich maskotki?
...n naprawdę jest Stalker?
...k uciec z więzienia za pomocą bobra
...papieru toaletowego?
...o skrywają mury Szkoły nr 69?
...sz w rękach przygodówkę inną niż
...zystkie. Czekają na Ciebie: zabójczy, często
...rny humor, "nieformalny" język i... największa
...yjska gwiazda filmów XXX, Milena Lisicyna.
...ój bohater to co nieco zmutowany gadający
...es Bruno, jedna z ofiar wybuchu reaktora w
...rnobobrujskiej Elektrowni Atomowej.
Doprowadź go do końca tej, ciężkiej i pełnej wyjątkowo trudnych i oryginalnych zagadek, podróży.
Gra STANOWCZO nie rekomendowana ludziom wysokiej moralności, kulturze i poczuciu piękna.

18
GRA OD LAT 18

19

OFERTA nr.113 PAŹDZIERNIK 2007

Zamówienia : WWW.PLAY.PL

Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS:
- doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
- doręczenie w 24 godzin - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek VAT
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
Ceny aktualne na dzień: 5.10.2007

NeverEnd PL

Przygotuj się na fantastyczną podróż do magicznego świata Neverend! Świata wypełnionego akcją, magią i przygodą. Podróżuj wśród antycznych ruin, zapomnianych miastach mrocznych lasach oraz zamków obronnych. Produkt nawiązuje formą do gier historycznych z rozbudowanym klimatem epickim. Cechą charakterystyczną gry jest złożony system tworzenia czarów "rune" oraz ATBS (Aktywny System Walki Turowej) dodający dynamikę podczas walki jak i możliwości zadawania i korzystania z dużej ilości ciosów, uderzeń, broni w specjalnych kombinacjach. W grze wprowadzono zaawansowany silnik dźwięku wspierający dźwięki 3D, EAX3.0. Szczególną uwagę poświęcono grafice. Wspiera ją specjalny autorski silnik umożliwiający wyświetlanie w jednej scenie do 100,000 poligonów.

Główne cechy gry:
3 poziomy trudności; ibglony przeciwników; własne zaklęcia; rozwijaj postaci wedle własnych upodobań; zaawansowana grafika; przestrzenny dźwięk

MAX GAME 4/2007

16 90 ZŁ

DJ CD 2/2007
15 utworów klubowych
5 90 ZŁ
LEDO I FEEL IT
NAJLEPSZA MUZYKA KLUBOWA

MUZYKA W KIOSKU

CLUBBING CD 3/2007
VINCENT VIK & BLUE BAS SYSTEM
PONAD 67 MINUT MUZYKI!
14 klubowych utworów
5 90 ZŁ

GAMER 5/2007
PEŁNE WERSJE: NEED FOR RUSSIA (PL), FRANKENSTEIN (PL), WINTER GAMES (PL), SMASHS & STUNTS: DESTRUCTION DERBY

NEED FOR RUSSIA GREATEST CARS FROM CCCP
CCCP PL

Nowa gra wyścigowa w stylu retro z najbardziej znanymi rosyjskimi samochodami. Need for Russia: Greatest Cars from CCCP jest oparta na enginie graficznym gry Maluch Racer 2, z dobrym gameplay'em, ciekawym audio i niesamowitymi doznaniami wizualnymi.

Główne cechy:
- 11 niesamowitych tras
- 10 modeli rosyjskich samochodów z lat '70 i '80
- tryb kariery
- 36 epizodów
- realistyczna fizyka

6 90 ZŁ

PLAYER 4/2007
ZooEmpire PL

Zostań menedżerem najbardziej niezwykłego i egzotycznego zoo na świecie. Zoo Empire pozwoli Ci na zbudowanie zoo Twoich marzeń, zaczynając od kawałka zaoranej ziemi. Możesz też pokonać wszystkie szczeble kariery w istniejącym już zoo. Zoo Empire to nie tylko świetna zabawa. To również niezwykle realistyczna symulacja ogrodu zoologicznego, która pozwoli Ci zapoznać się z różnymi gatunkami zwierząt ich zwyczajami i środowiskiem.

9 90 ZŁ

WWW.PLAY.PL

REBEL TRUCKER RACING PL

Ścigaj się wielkimi ciężarówkami po ulicach Nowego Orleanu, przemycając różne towary dla mafii.

MAX GAME AKCJA 4/2007

PEŁNE WERSJE:
REBEL TRUCKER RACING, 3D LIVE POOL, FOX JONES, PASJANS

9 90 ZŁ

MAX GAME STRATEGIA 4/2007

THE LAST DAYS OF GAIA FALL PL

The Fall – Last Days of Gala to oszałamiająca gra z gatunku 3D RPG, osadzona w postmodernistycznym klimacie. Jej akcja toczy się w roku 2083. Globalna katastrofa zniszczyła prawie całą ludzkość. Otacza Cię świat, którym rządzą brutalne gangi, a prawo jest po stronie silniejszego.

Twoim zadaniem jest wspieranie organizacji o nazwie Rząd Nowego Porządku. W świecie chaosu i bezprawia jest to najlepsze, co możesz zrobić...

PEŁNE WERSJE:
THE FALL (PL), KURCZAKI 3D ARMAGEDDON, MISTRZ TATUAŻU

9 90 ZŁ

Amju Super Cool Pool (v. 2.0.1)

Małe naprawdę może być piękne! Dowodem Amju Super Cool Pool, w którym wrażenie gry w poola, mimo... dość niezwykłej prezentacji, jest – jeśli o fizykę chodzi – zaskakująco wiarygodne! Groovy!

W demie amerykańska i brytyjska odmiana „ósemki, plus „szóstka" i „dziewiątka" z opcją gry także w Internecie. Wersja próbna ograniczona jest do trzech, wybaczcie wyrażenie, dób użytkowania.

[WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, T&L]

BioShock

Wersja demonstracyjna najlepszej obecnie – zdaniem branży – gry na PC i Xboxa 360. Sprawdźcie sami, czym jest w istocie ten „inteligentny first-person shooter". Recenzja BioShocka – w numerze.

Demo zawiera nieznacznie zmodyfikowany w stosunku do pełnej wersji początek gry i naprawdę pozwala poczuć niezwykły klimat tej „utopionej utopii" – podwodnego miasta Rapture. Demo numeru!

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2,4 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 3.0]

Enemy Territory: Quake Wars

Był czas, że redakcja zamiast w World of Warcraft grała w Enemy Territory. Quake Wars zaś – spadkobierca tamtych tradycji – sprawia, że odżyły nadzieje na reaktywację słynnego klanu [CDA]!

W demie jedna mapa – Valley. I choć nie zrobiła na nas takiego pierwszego wrażenia jak niegdyś Beach, to trzeba przyznać, że jest coś (prócz krwi) w masakrowaniu ludzi przez stroggów...

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0]

H-Craft (v. 1.2)

Wyścigi pojazdów przypominających z wyglądu Sokoła Millenium ze Star Wars, a będących w istocie poduszkowcami na podniebnych wstęgach Moebiusa. Tak dobre, że w Rosji wydała je Akella!

Wersja demonstracyjna H-Craft (skrót możemy, myślę, śmiało rozwinąć jako Hovercraft) zawiera trzy pierwsze wyścigi mistrzostw. Zwycięstwo w każdym z nich – może wymagać treningu – otwiera nowy tor.

[WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.1]

Hacker Evolution – Reinsertion

Jedyny haker, jakiego tolerujemy – ten wirtualny, kryjący się pod nazwiskiem Brian Spencer – powrócił i... został umieszczony na naszym DVD. Sprawdźcie sami, czy łatwo być hakerem.

W demie tutorial wprowadzający w świat Briana Spencera – byłego agenta wywiadu i zarazem najlepszego hakera świata. Uwaga, misje z Reinsertion stanowią obecnie część pakietu Evolution.

[WIN ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 16 MB]

Penguins Arena (v. 1.0.1)

Wyobraźcie sobie deathmatch pingwinów na śnieżki na śliskiej górze lodowej z rekinami w tle. A teraz otwórzcie oczy i... oto Penguins Arena – zabawa lepsza niż „Tupot małych stóp"!

Demko tego znakomitego first-penguin snowballera ogranicza rozgrywki pozwalając na podnoszenie tylko jednego rodzaju boosta. Warto dodać, że Penguins Arena zdobyła Intel Game Demo Contest Award!

[WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, T&L]

World in Conflict

Przez całe lata Amerykanie walczyli wyłącznie w misjach. Teraz za sprawą Massive Entertainment wojna przyszła wprost na ich podwórko. World in Conflict to RTS, jakiego jeszcze nie było!

W demie tutorial (nieobowiązkowy, ale warto przypomnieć sobie, jak to jest z tą kamerą i wybieraniem jednostek) i jedna misja kampanii US Army, a także możliwość rozegrania potyczki także w Internecie.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB RAM, SM 3.0]

Space Strike

Klasyczny tytuł zwiastuje w tym przypadku klasyczną treść. Sprawdźcie sami, na co szła tygodniówka w latach 90. XX w. Uwaga jednak – w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku. ;)

Demo Space Strike ograniczone jest dwojako. Po pierwsze – oferuje tylko 5 z 20 misji składających się na kampanię „ja kontra wszechświat". Po drugie – pozwala grać łącznie przez godzinę. :(

[WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 400 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

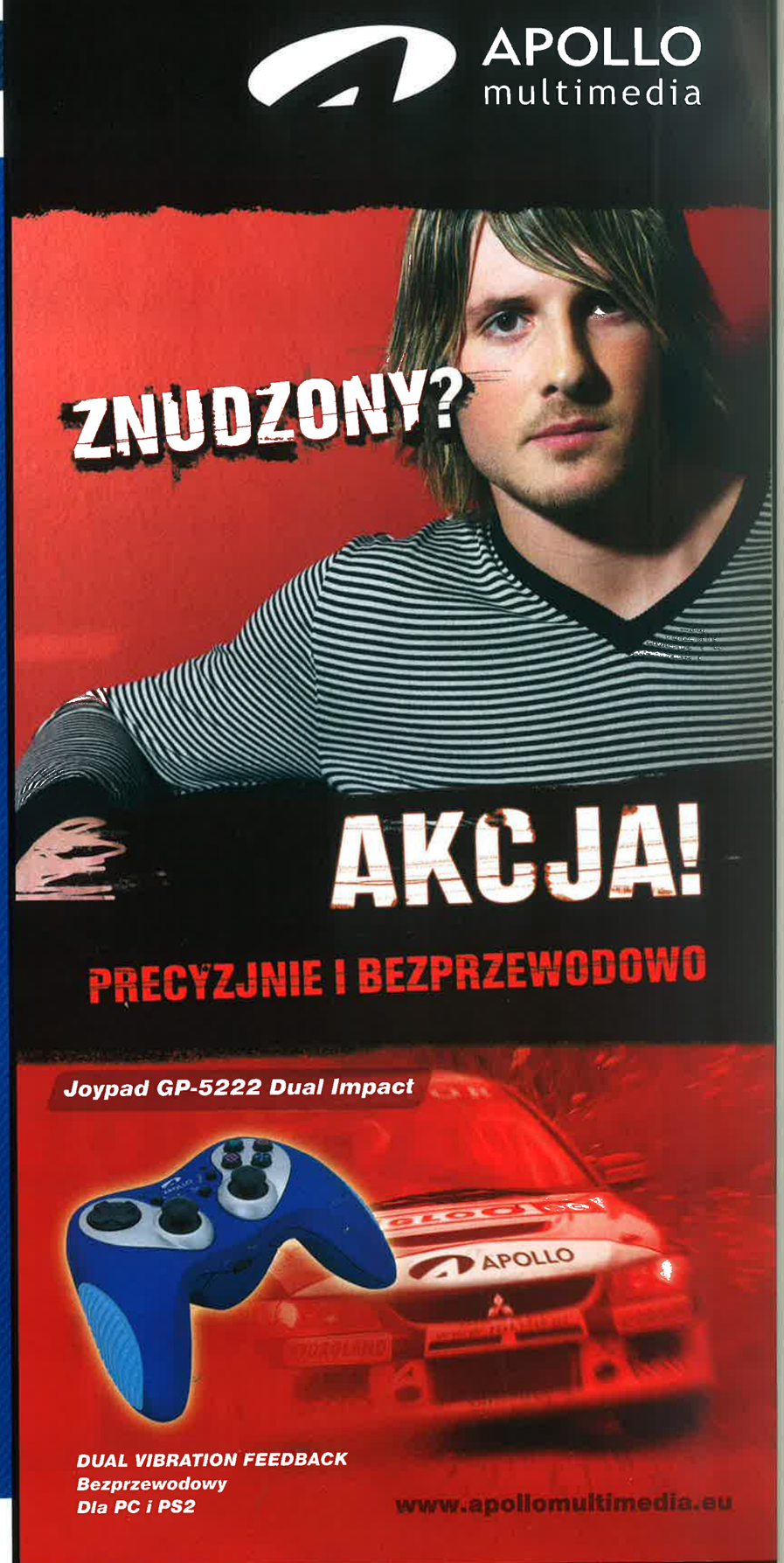
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 82, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...



NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE

W serii TOPSELLER znajdziesz gry:

- *Act of War Złota Edycja* • *Broken Sword: Anioł Śmierci* • *Cezar IV* • *Dark Messiah of Might and Magic* • *Dragonshard*
- *Empire Earth II Złota Edycja* • *Eragon* • *F.E.A.R.* • *F.E.A.R.: Extraction Point* • *Fahrenheit* • *Joint Task Force*
- *Piraci z Karaibów: Na krańcu świata* • *Rise of Nations: Rise of Legends* • *Scarface: Człowiek z blizną* • *SWAT 4 Złota Edycja*
- *The Guild 2* • *The Guild 2: Piraci Starego Świata* • *The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie* • *Titan Quest*
- *ToCA Race Driver 3* • *Tycoon City New York* • *Worms 4: Totalna Rozwałka*

Juz wkrótce kolejne hity w serii:

- *Age of Empires: The War Chiefs* • *Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia* • *SpellForce 2: Władca Smoków*
- *Test Drive Unlimited* • *Titan Quest: Immortal Throne* • *Virtua Tennis 3*

TOPSELLER.GRAM.PL

***TOPSELLER** to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych!
Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra,
a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii
TOPSELLER kosztuje tylko 39,99 zł! Płać tylko za gry, a nie za dodatki!*

DOBRA CENA • 39,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

© 2007, TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY!

TS

6 NOWYCH HITÓW W SERII JUŻ 18 PAŹDZIERNIKA!

TOPSELLER

NOWA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH!

SERIĘ POLECAJĄ

CLICK! ...radiostacja... WP.PL

SHORTY

Ubisoft i drugie studio w Chinach
Ubisoft utworzył drugie po Ubisoft Shanghai studio w Chinach. Planowo w Chengdu (miasto stołeczne prowincji Syczuan) w przyszłym roku zatrudnionych ma być 200 developerów.
www.ubi.com

Intel kupuje Havok
Havok, jeden z najbardziej znanych twórców technologii fizyki i efektów specjalnych, ma nowego protektora – Intela. Warto dodać, że właśnie pojawiła się nowa wersja Havoka – 5.
www.havok.com

Kolejne CryENGINE 2 MMORPG
Pojawił się kolejny po XLGames koreański licencjobiorca zamierzający za pomocą CryENGINE 2 stworzyć MMORPG-a. Jest nim Reloaded Studios, szczegółów na temat samej gry brak.
www.reloaded-studios.net

Dead Space
Wiadomość dosłownie z ostatniej chwili – Electronic Arts ujawniło plany stworzenia gry, której jeszcze (tam) nie było. Będzie nią... survival horror zatytułowany Dead Space.
www.ea.com

Colin McRae nie żyje

16 września 2007 w wypadku śmigłowca zginął wraz z synem Colin McRae – szkocki kierowca rajdowy, mistrz World Rally Championship w roku 1995, znany graczom jako twarz serii Colin McRae Rally i Colin McRae: DiRT. Odpoczywaj w pokoju, Colinie.

Penumbra: Black Plague

Niezwykły interaktywny thriller psychologiczny znany lepiej jako Penumbra: Overture doczeka się ciągu dalszego w postaci Penumbry: Black Plague. I o ile jego istnienie nie było nigdy poddawane w wątpliwość, zaskakujący jest sam charakter informacji, z której wynika, że zapowiadana przez Paradox Interactive trylogia Penumbry zmieniła się w dylogię. Do takich wniosków prowadzi zwrot, że Black Plague to „ostatni rozdział", co oznacza, że albo faktycznie historia, która rozpoczęła się muzycznym Wstępem, nie znajdzie rozwinięcia, ale od razu zakończenie, albo... pomiędzy październikiem a marcem 2008 czekać nas będzie niespodzianka w postaci wydanej pospiesznie Penumbry: Ep. II.

www.penumbra-overture.com

WoW i WoW:TBC

To może być kropla, jaka zaważy na decyzji tych, którzy wciąż jeszcze mają przed sobą emocje związane z odkrywaniem Świata Warcrafta. Jak donoszą dobrze poinformowane źródła, polski wydawca tego tytułu, CD Projekt, obniżył ceny podstawowej wersji gry i jej pierwszego rozszerzenia – The Burning Crusade, do odpowiednio 69,90 i 79,90 zł. Pojawi się również pakiet za 139,90 zł. Tym jednak, którzy z jakiegoś tajemniczego powodu (byli na Marsie) nie wiedzą, czym lub kim ów WoW jest, należy się wyjaśnienie, że WoW, czyli World of Warcraft, oraz jego pierwsze oficjalne rozszerzenie The Burning Crusade to bez cienia wątpliwości najpopularniejsza gra MMO na świecie. Od ponad 2 lat rozpala wyobraźnię ponad 9 milionów graczy, wciągając ich w pełny wyzwań i przygód świat Azeroth. Olbrzymia liczba zadań i przedmiotów, rozbudowane możliwości rozwoju postaci i nade wszystko tętniący życiem świat sprawiają, że gra nie jest się w stanie znudzić przez długie miesiące, a nawet lata, czego żywym, namacalnym dowodem redaktorzy waszego ulubionego pisma dla graczy. Warto dodać, że jeśli zamierzacie stawić czoło Wrath of the Lich King, wypadałoby zacząć levelowanie tej uroczej krwawej elfki już dziś. Do zobaczenia w Shattrath!

www.wow-europe.com

Postać z WoW i 7 tys. euro

7000 euro to kwota, za którą można kupić mały samochód i jak się okazuje – postać z World of Warcraft. Postać niezwykłą – rogue'a z parą legendarnych Twin Blades of Azzinoth i czterema z pięciu części Tiera 6 pancerza. Niestety szczęśliwy nabywca (arabski szejk?) szybko stał się nieszczęśliwy, gdyż wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że niepochwalający takiego „wolnego handlu" Blizzard zbanował mu konto. 7 tys. euro za kilkadziesiąt pikseli, które w dodatku teraz może podziwiać wyłącznie na screenshotach (o ile zdążył je pstryknąć – jeśli nie, jeden znajdzie tutaj)... Tak, nie ma wątpliwości – jeśli nie były to faktycznie petroeuro jakiegoś szejka, naprawdę nieograniczona jest głupota ludzka...

www.wow-europe.com

Martial Heroes w Polsce

Jak informuje holenderskie Game Entertainment Europe BV, pojawiła się polska wersja językowa strony Martial Heroes – ich darmowej, a właściwie opartej na mikrotransakcjach (w walutach lokalnych) nieograniczonej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game w świecie chińskiego średniowiecza fantasy. Więcej informacji, a także klient gry i poradnik do niej na stronie głównej Martial Heroes.

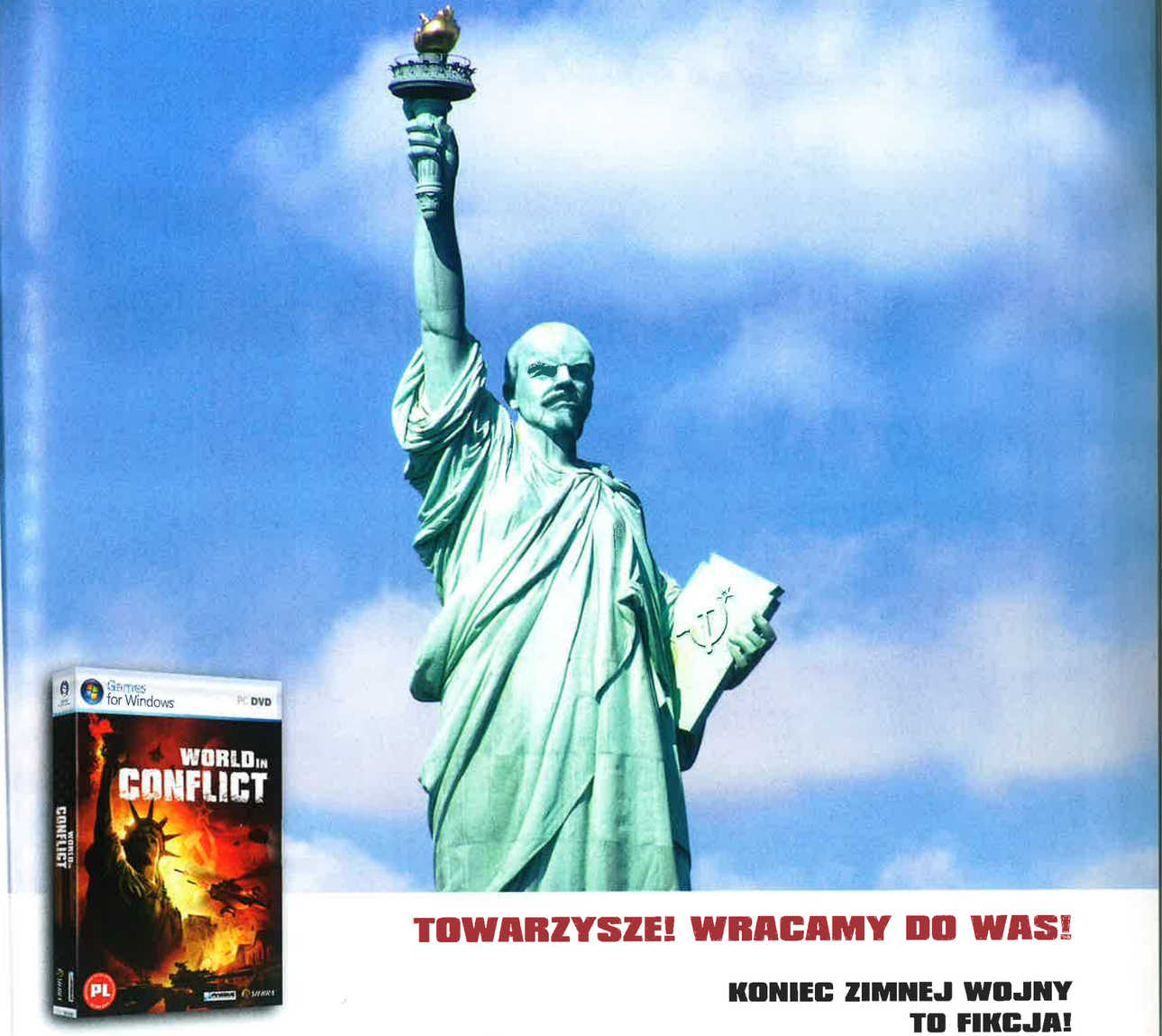
www.martialheroes.eu

Warmonger 16 października

Jak informuje pamiętane dzięki Auto Assault amerykańskie studio NetDevil, już 16 października odbędzie się... hm... otwarcie serwerów ich kolejnej zręcznościowej MMO. Jest nią Warmonger, Operation: Downtown Destruction i zdaje się, że w przeciwieństwie do poprzedniczki ma sporą szansę zaistnienia w szerszej świadomości ludu grającego miast i wsi. Wszystko dlatego, że Warmonger to sieciowy first-person shooter tworzony w oparciu o Unreal Engine 3.0 i z myślą o akceleratorach fizyki PhysX firmy Ageia, dzięki którym możliwe ma być zniszczenie dosłownie każdego elementu każdej z 6 dostępnych w grze plansz! Prawdziwą bombę zaś zostawiliśmy na sam koniec – potraktujcie to jako swoistą nagrodę dla tych, którzy czytają więcej niż nagłówki. Bombą tą jest zapewnienie twórców, że Warmonger oddany zostanie w ręce wirtualnych wojowników na zawsze... zupełnie za darmo!

Więcej o Warmongerze już w następnym CDA. Nie ukrywamy jednak, że już teraz mamy nadzieję na powtórzenie sukcesu Enemy Territory.

www.warmongergame.com



TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!

KONIEC ZIMNEJ WOJNY TO FIKCJA!

WORLD IN CONFLICT

World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która dynamiczną akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Games for Windows

onet.pl POLECAMY

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

vivendi GAMES

gram.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA TEKSTOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox LIVE są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich prawowitych właścicieli.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
PRODUCENT: HOTHEAD GAMES
DATA PREMIERY: 2007
WWW.RAINSLICK.COM

GEM | WIĘCEJ NIŻ PRZYGODÓWKA

PENNY ARCADE ADVENTURES

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS – EPISODE I

Na temat Penny Arcade można by długo i mądrze. Ale chyba lepiej po prostu zajrzeć na stronę www.penny-arcade.com i samemu przekonać się, dlaczego ten amerykański blogokomiks stanowi stały punkt dnia tysięcy internautów.

Tym jednak, którym akurat nie dostarczono Internetu, należy się krótkie wyjaśnienie. Penny Arcade zaistniało w 1998 (!) jako... komiks internetowy – jeden z setki, jakie powstają i nikną każdego roku. Ten szczególny tworzyło dwóch kumpli – Jerry „Tycho" Holkins odpowiadał za scenariusz, Mike „Gabe" Krahulik zaś za rysunki. Ich wspólne dzieło ze wspomnianej masy amatorskiego śmiecia wyróżniały dwie rzeczy. Pierwszą była tematyka – chłopaki zajmowały się tym samym, co my – grami komputerowymi. Drugą, znacznie ciekawszą cechą ich prac była szczerość, otwartość i bezkompromisowość w komentowaniu branżowych absurdów.

Na tej bazie powstała wielotysięczna społeczność Penny Arcade. Holkins i Krahulik zaś konsekwentnie rozwijają swój talent i imperium. Przez lata udało się im wyrosnąć na prawdziwych krytyków 64-bitowej kultury masowej – najpotężniejszych graczy branży, z opinią których muszą się liczyć nawet najwięksi, tacy jak EA, Microsoft czy Sony. Penny Arcade stoi także za Child's Play – fundacją na rzecz szpitali dziecięcych w Stanach Zjednoczonych, ale także Australii i Afryce. Jest też organizatorem PAX – Penny Arcade Expo, czyli imprezy, która zdaniem części analityków może wypełnić lukę po E3. I właśnie w trakcie tej ostatniej, sierpniowej, wydarzyło się coś niezwykłego – komentatorzy wirtualnej rzeczywistości stali się jej częścią. Panie, Panowie, powitajmy bohaterów Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness (a ściślej jej Episode I) i... skomentujmy ich!

Rain-Slick to przygodówka w najlepszym stylu – jak „Małpie Wyspy" Rona Gilberta.

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness nie była, nie da się ukryć, niespodzianką dla fanów Tycho i Gabe'a. My wiedzieliśmy już wcześniej, że będzie gra z ich komiksowym alter ego w rolach głównych i że jej tytuł jest za długi. Nie było też niespodzianki w kwestii developera, którym jest kanadyjskie studio Hothead Games. Nie mieliśmy natomiast, jak się okazuje, pojęcia, CZYM w istocie ma być sama gra. Wydawało się nam, dla przykładu, że jedynym zainteresowanym będzie nasz EGM. Tymczasem okazuje się, że tytułowe 'adventures' to coś więcej niż point & click wędką na dzięciole, aby zniósł jajko, które posłuży jako główny komponent bomby atomowej.

Jest tak zaś dlatego, że Rain-Slick itd. to... no dobrze, to przygodówka, ale w najlepszym stylu, jak „Małpie Wyspy" Rona Gilberta, który przypadkiem jest także konsultantem samej Penny Arcade Adventures! A przecież jest też cała masa wartości dodanej! Wszystkie dialogi – zgadliście – © by Holkins. Styl graficzny – cały Krahulik, ale w 3D (!). Dodatkowo naturalnie sami Tycho i Gabe jako... **Dr Tycho i Mr Gabe w steampunkowych nierealiach lovecraftowskiego horroru alternatywnych lat dwudziestych poprzedniego stulecia...**

Ale jest też niespodzianka. W grze będziemy nie tylko nimi, ale i sobą. To dzięki systemowi Create-A-Player, w którym z części złożymy trzeciego herosa – nasze alter ego. To nie koniec – **Rain-Slick to przygodówka, ale tylko w części fabularnej.** Przekopywaniu się przez masy tekstu a la Penny Arcade towarzyszyć mają walki typu Final Fantasy, z superatakami w formie minigierek zręcznościowych itd. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy jeszcze w tym roku! |CDA|

STWÓRZ DRUŻYNĘ MISTRZÓW!
ZOSTAŃ IDOLEM MILIONÓW!

NAJLEPSZY MANAGER PIŁKARSKI NA PC/MAC Premiera: listopad 2007

3+ www.pegi.info
SEGA
PC DVD ROM
Mac
Universal
WP.PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
99,90
PL

SEGA, SEGA logo i Football Manager 2008 są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: RADICAL ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2008
WWW.RADICAL.CA

CORMAC | NIECH CIĘ ALEX POCHŁONIE

PROTOTYPE

„Nie wiem, kim jestem". Oto powraca jedna z bardziej popularnych klisz fabularnych. W tym jednak przypadku pytanie, jakie stawia sobie główny bohater, powinno brzmieć nie „kim jestem?", lecz „czym jestem?".

Na początku gry Alex Mercer, jej główny (anty)bohater, nie ma pojęcia, skąd się wziął, jak się nazywa, co łączy go z chaosem, który wybuchł na ulicach Nowego Jorku i przede wszystkim – skąd ma przerażające zdolności, na widok których tłum rozpierzcha się z krzykiem. Alex tego wszystkiego nie wie – na początku gry budzi się w swoim mieszkaniu w Nowym Jorku pamiętając swoje nazwisko i niewiele więcej – jednak my już znamy odpowiedzi na część jego pytań.

Prototype zdefiniuje na nowo pojęcie „dynamicznej rozgrywki".

Żywy T-1000

Alex jest tytułowym Prototypem, wynikiem eksperymentów, który jakimś sposobem wyrwał się na wolność i sieje spustoszenie na ulicach Manhattanu. **Choć w swej podstawowej formie wygląda jak zwykły przechodzień, nie jest człowiekiem.** To zlepek materiału biologicznego, który bohater może modyfikować – stąd właśnie jego niesamowite zdolności. Jest szybki niczym wyścigowy bolid, jednym szarpnięciem wyrywa z chodnika latarnie, by następnie użyć ich jako broni, rzuca samochodami, zeskakuje z wieżowców (i odchodzi nietknięty, pozostawiając za sobą strzaskane płyty chodnikowe), zaś zwinności i gracji ruchów mogłyby się od niego uczyć baletnice. Jego nietypowy kod genetyczny daje mu jeszcze jedną zdolność, która czyni z niego żywą broń niemal nie do powstrzymania – **potrafi zmieniać kształt ciała niczym cyborg T-1000 z „Terminatora 2"**.

Kamienna twarz, żelazna pięść

Pod obstrzałem Alex może utwardzić skórę (wyglądem przypomina wtedy Bena 'Thinga' Grimma z „Fantastic Four") lub przekształcić przedramię w przypominającą kamień tarczę, która wprawdzie zużywa się kruszona przez pociski, jednak – po pierwsze – z czasem się regeneruje, po drugie zaś – pozwala Mercerowi dobiec do przeciwników. A wtedy może zamienić ręce w ostrza, by posiekać nimi wrogów na kawałki, w szczypce, by ich porozrywać, bądź w młoty, aby wybić im z głów głupie pomysły. Do dyspozycji ma również obszarowy atak z dystansu (Ground Spike) – wbija rękę w ziemię, a kilka metrów dalej z chodnika wystrzeliwują kolce przebijające ludzi i rozrzucające wszystko wokół (np. samochody).

Zmysły Alexa są natomiast tak wyostrzone, że dostrzega w otoczeniu rzeczy, z istnienia których tysiące ludzi dookoła nie zdaje sobie sprawy. Twórcy gry podkreślają, że walka będzie bardzo, ale to bardzo brutalna, a śmierć przeciwników nieprzeciętnie efektowna. A to jeszcze nie koniec atrakcji, jakie czekają nas w Prototype'ie.

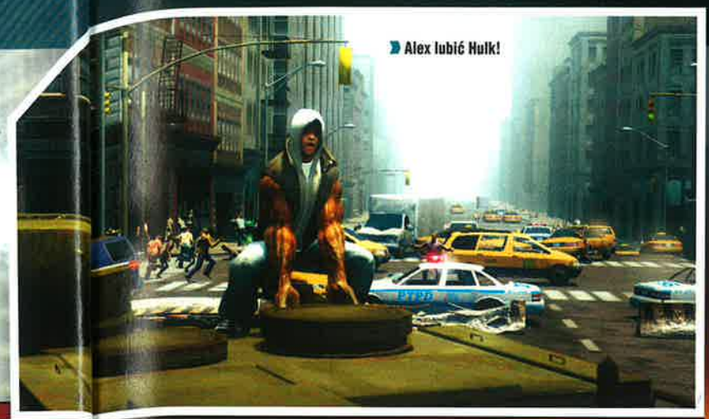
Złe nawyki żywieniowe

Choć Alex sam w sobie jest bronią doskonałą, będzie się mógł posługiwać śmiercionośnym żelastwem (Radical obiecuje 20 typów broni), a także prowadzić wojskowe pojazdy (w tej chwili twórcy planują 22 rodzaje), takie jak czołgi czy śmigłowce. Mimo że sam nie potrafi tego robić, może odpowiednią wiedzę pozyskać od ofiary. **Wystarczy, że rozłoży ją na biomasę (ofiarę, nie wiedzę), a następnie wchłonie do własnego organizmu, by niczym Agent z „Matrixa" przejąć tożsamość nieszczęśnika – wygląd, wspomnienia i umiejętności.** Twórcy obiecują, że „ficzer" ten będzie bardzo ważnym, intensywnie eksploatowanym elementem rozgrywki wykorzystywanym na wielu jej warstwach. Mercer może np. wejść w gęsty dym jako zwykły przechodzień w bojówkach i bluzie z kapturem, a po chwili wyjść z niego już jako członek nasłanego na niego oddziału specjalnego.

W zależności od tego, kim była ofiara, której tożsamość przejął Mercer, otwierają się przed nim różne możliwości. Jeżeli był to pilot – voila! – Alex nabył właśnie wieloletnie doświadczenie w obsłudze helikopterów. Jeżeli natomiast poczęstował się dowódcą oddziału, może nie tylko swobodnie poruszać się po bazie wojskowej, lecz także posłużyć się nieświadomymi żołnierzami i użyć ich do własnych celów – np. poprowadzić ich przeciwko zainfekowanym (patrz dalej) lub wskazać cel wojskowym bombowcom. Za wykonane zadania Alex będzie otrzymywał punkty rozwoju, za pomocą których będzie mógł ulepszać swoje zdolności. Niewielka liczba tych punktów zmusi gracza do decydowania, w jakim kierunku chce rozwijać swego bohatera. Ograniczono również liczbę mocy, których naraz może używać Mercer, do trzech – wszystko to po to, by pomimo zdolności bohatera gra stanowiła jednak jakieś wyzwanie.

W sieci intryg i ulic

Wchłanianie ludzi będzie miało też zgoła odmienne znaczenie. Autorzy gry wykorzystali tę umiejętność, aby w niekonwencjonalny sposób poprowadzić gracza przez meandry fabuły. Jak już wspomniałem, na początku gry Alex nie wie nic. Jednocześnie w Nowym Jorku dzieją się przerażające rzeczy – pojawia się wirus, który zamienia żywe istoty w potwory. Miasto zamienia się w poligon, na którym szaleją trzy strony konfliktu: zainfekowani (którzy najwyraźniej chcą dorwać głównego bohatera), wojskowe jednostki specjalne i Mercer, przy czym nikt nie myśli tu o zawieraniu sojuszy przeciwko wspólnemu wrogowi.


Alex lubić Hulk!

Ręce, które kaleczą.

Ciemna (bio)masa...

Nie podskakuj, Alex, nie podskakuj...

MotoGP'07
Dawca emocji!
„MotoGP'07 w kategorii jednośladów nie ma żadnej konkurencji."
h!t CNCW! 10/2007
Już w sprzedaży!
tvn TURBO | Świat motocykli | WP.PL
3+ www.pegi.info
THQ | CLIMAX | motoGP | FIAT CUP YAMAHA
www.gram.pl/MotoGP07
PC DVD-ROM
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA
DOBRA CENA • DOBRA GRA • DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
Game and Software © 2007 THQ Inc. MotoGP '07 and © 2007 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license.

Alex przeczuwa, że ma jakiś związek z tymi wydarzeniami (jak się z czasem okaże, on i mutanty to efekty prac tego samego laboratorium). Elementy układanki będzie zbierał wchłaniając wspomnienia ludzi, którzy wiedzą więcej od niego.

Oto przykład: Alex musi dotrzeć do kogoś, by zdobyć ważne informacje, jednak spóźnia się – informator ginie. Co więc robi Mercer? Odszukuje lekarza, który przeprowadzał sekcję zwłok, by z jego wspomnień wyciągnąć przyczynę zgonu!

o różnych statusach – bezpieczne (kontrolowane przez wojsko), zainfekowane (we władaniu mutantów), neutralne i w stanie wojny. Oczywiście nie zostały one nadane poszczególnym strefom raz na zawsze – sytuacja będzie się zmieniać, również pod wpływem działań gracza. „Wystrój" obszaru zależny będzie od jego statusu. Na tych kontrolowanych przez wojsko znajdziemy barykady i zasieki, zaś w dzielnicach zainfekowanych dostrzec będzie można przeróżne mutacje i anomalie. Zmieniać się będzie również paleta barw – na obszarach

rozpościerające się z dużych wysokości zaparły dziennikarzom obecnym na pokazach Sierry dech w piersiach. Zapewne dlatego, że silnik nie ma właściwie ograniczenia, jeśli chodzi o zakres widoczności (draw distance). Zaimplementowano pełny cykl dobowy z dziewięcioma różnymi modelami oświetlenia zależnymi od pory dnia lub nocy oraz realistyczny system pogody.

Prawdziwą perłą tej gry ma być dynamiczny system animacji. Alex wykonuje niesamowite akrobacje (parkour do kwadratu), a za wszelką interakcję z otoczeniem odpowiada tu sztuczna inteligencja, tak by gracz nie musiał zaprzątać sobie głowy wygrywaniem solówek na przyciskach pada i mógł się skupić np. na walce. Mercer zasuwa po ulicach zwinnie wymijając przeszkody, przeskakuje z jednego pędzącego samochodu na drugi, wbiega po ścianach na wieżowce, skacze na ogromne odległości, a w tym czasie system animacji tak manewruje jego ciałem, by żadna przeszkoda nie wybiła go z ryt-

Alex wchłania przeciwników i niczym Agent z „Matrixa" przejmuje ich tożsamość.

Autorzy zapewniają, że fabuła będzie w Prototype'ie niezwykle istotna – pochłaniająca, mocna i wiarygodna. Chcą, by gracz utożsamił się z Mercerem, aby poczuł, że jego niezbyt praworządne działania są uzasadnione.

Co ważne, Nowy Jork ma być nie tylko tłem dla poczynań Mercera, lecz żyjącym, zmieniającym się środowiskiem, które będzie można swobodnie zwiedzać. – *Tam dzieje się o wiele więcej niż to, że Alex zerwał się z uwięzi* – mówi jeden z twórców. Akcja zaczyna się w Nowym Jorku takim, jaki znamy z naszego świata, lecz gdy wybuchnie wojna, metropolia zacznie się zmieniać. Miasto podzielono na kilkadziesiąt stref skażonych, dla przykładu, ciążyć ona będzie w kierunku brązu i czerwieni.

Dynamizm przedefiniowany

Technologia, która jest fundamentem Prototype'a – a jest nią całkowicie autorski Titanium Engine – jest na tyle potężna, że **gra wygląda doskonale już teraz, choć twórcy oceniają postęp prac zaledwie na 20%**! Choć silnik jest bardzo elastyczny (ponoć radzi sobie z każdym gatunkiem gier – od samochodówek po platformówki), pomyślany został głównie z myślą o kreowaniu dużych, otwartych środowisk. Ulice miasta są tłumnie zaludnione, zaś widoki

mu i by zawsze wylądował na nogach. Ruchy są przy tym bardzo realistyczne (o ile można mówić o realizmie w przypadku faceta brykającego po wieżowcach) – nagła zmiana kierunku podczas szybkiego biegu powoduje dla przykładu, że Alex wpada w lekki poślizg niczym sportowy samochód. Wygląda na to, że Prototype zdefiniuje na nowo pojęcie „dynamicznej rozgrywki".

Prawie rok czekania...

Wszystko wskazuje na to, że Kanadyjczycy z Radical Entertainment zafundują nam grę akcji, jakiej nie było, opartą na nowatorskich rozwiązaniach, sugestywną, dorosłą i piękną. – *Będzie świetna, będzie kopać d*pę* – zachwalają Prototype'a twórcy deklarując przy tym, że nie mogą się doczekać premiery. Ta jednak odbędzie się dopiero w trzecim kwartale przyszłego roku. **[CDA]**

TIMESHIFT
NAJGROŹNIEJSZA BROŃ – CZAS

Cofaj, zatrzymuj oraz spowalniaj czas!
Nowatorska strzelanka, dająca niespotykane dotąd możliwości ingerencji w świat gry!

PREMIERA: LISTOPAD 2007*

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
sklep.gram.pl

18+ www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360 XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I INSTRUKCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl Z CDPROJEKT
The way it's meant to be played NVIDIA
SIERRA vivendi GAMES
POWERED BY: gamespy
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
Dotyczy wersji PC
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA

©2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zaprojektowano i wykonano przez Saber Interactive. TimeShift, Sierra oraz Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W USA oraz/lub w innych państwach. GameSpy oraz „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi, nale ącymi do GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz „The Way It's Meant to be Played" loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation w USA oraz/lub w innych państwach. „PlayStation", „PLAYSTATION" oraz „PS" loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 LIVE oraz loga Xbox są znakami handlowymi Microsoft. Wszystkie inne znaki są własnościami prawnych właścicieli.

*Gry komputerowe sprzedawane są z innymi produktami, a daty ich wydania zale ą od wielu czynników, często le ących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, e data premiery mo e ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do sklepów.

- GATUNEK: FPS/SYMULATOR/RPG
- PRODUCENT: DEEP SHADOWS
- DATA PREMIERY: LISTOPAD 2007
- WWW.PRECURSORS-GAME.COM/ENG

SZYMON „SIRGOLDI" BŁASZCZYK | GALAKTYCZNY KARIEROWICZ

PRECURSORS

Ukraiński developer Deep Shadows (twórcy Boiling Point) tworzy nowy tytuł: Precursors. Może teraz się uda?

Lataaaaawieeeeec mi ucleeeeek!... Buuu!

Cholera, a na pudełku napisali: „Zrób to sam – ekspres do kawy"...

Ty... to gdzie MY teraz jesteśmy?!

Na razie fabuła okryta jest mgiełką tajemnicy. Wiadomo tyle, że **w przyszłości kontrolę nad światem sprawują małe zielone ludziki, zaś Ziemianie nie wtykają nosa w ich sprawy**. W końcu jednak ludzka chęć hegemonii oraz uporczywość dają o sobie znać, w efekcie czego dochodzi do galaktycznego konfliktu na wielką skalę. Wydawać by się mogło, że wojna z ufoludkami nic dobrego nie przyniesie, tymczasem rzeczywistość okazuje się inna. Kilku spryciarzy w całym tym bajzlu wietrzy niezły interes i dołącza się do gigantycznej zadymy, na różne sposoby próbując uciułać trochę grosza. W takiego właśnie cwaniaczka wciela się gracz.

Do wyboru, do koloru

Ukraińscy twórcy ponownie wchodzą chętnie do tej samej rzeki. **Precursors ma oferować graczom nie tylko rozbudowany wątek fabularny, ale również aż 250 zadań pobocznych i brak ograniczeń w przemieszczaniu się!** Część questów będzie bazowała na działaniach niekoniecznie pokojowych (ot, radosne koszenie wszystkiego, co się rusza), natomiast pozostałe zlecenia wymuszą na nas stosowanie bardziej wyrafinowanych środków. Nierzadko bowiem przyjdzie nam wykorzystywać technikę perswazji celem utargowania lepszej ceny za jakiś towar czy przekonania rozmówcy do własnych racji. Jeżeli tego rodzaju wyzwania dla kogoś będą zbyt łatwe lub mało ciekawe, będzie się mógł zająć pracą na własny rachunek.

Być jak Luke Skywalker?

Autorzy Precursors przygotowali dla graczy naprawdę spory kawałek wirtualnego wszechświata. Mniej więcej jedną trzecią czasu gry spędzimy w kosmosie, w którym siedząc za sterami myśliwca skopiemy tyłki kilku przyjemniaczkom w zamian za kasę od NPC. Uczciwy układ, nieprawdaż? Możliwe będzie także przeprowadzanie abordaży, co zapowiada się szczególnie smakowicie. Wszak dotychczas jedynie X3: Reunion oferował taką wolność wyboru. Osoby, które mają awersję do wszelkich symulatorów, uspokajam – **model lotu będzie czysto zręcznościowy, a zatem ze sterowaniem poradzą sobie nawet kompletne żółtodzioby**. Przy czym różnego rodzaju uproszczeń będzie więcej. W ten sposób nasi bracia zza Buga chcą przekonać do projektu szerokie grono odbiorców.

O tym, jak zarobić na wojnie i dobrze się przy tym bawić.

Z taką giwerą i niszczyciel niestraszny.

Go space, young man!

Głównym zadaniem bezimiennego najemnika będzie eksploracja zróżnicowanych, często dzikich planet. To właśnie ten fragment rozgrywki zajmie nam pozostałe dwie trzecie czasu gry. Rzecz jasna, kilkanaście godzin spędzimy nie na podziwianiu widoków (a będzie co oglądać!), ale handlowaniu czy interakcji z NPC. Oprócz tego trochę postrzelamy do przerośniętych owadów, obleśnych stworów i innych tego typu parszywych kreatur. Podobne do zwierząt paskudy nie będą wszelako naszym jedynym utrapieniem. Mianowicie raz na jakiś czas zmierzymy się również ze zmutowanymi roślinkami! Na tym nie kończy się lista niespodzianek. Jeśli wierzyć twórcom, różnorodność obszarów, na jakie prędzej czy później trafimy, każdego mile zaskoczy. Dżungla, ponure metropolie, pustynie – te wszystkie scenerie znajdziecie w jednej grze.

Hit! Hit! Hit by rifle!

Sympatyczną ciekawostką, która pomoże nam w likwidacji Obcych, będą... bronie organiczne. Dodatkowym urozmaiceniem będą rozmaite pojazdy – pojawią się nawet mechy. Jeśli dołożymy do tego całkiem ładną grafikę, w znacznym stopniu zniszczalne środowisko (nie wyłączając budynków) oraz wypasioną fizykę, powstanie murowany hit. **Prekursorzy powinni znaleźć się na półkach sklepowych już w listopadzie.** Warto czekać! |CDA|

SAMODZIELNY DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY UBIEGŁEGO ROKU!

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

DZIKIE HORDY

Stań na czele nowej, potężnej rasy stworzonej by palić, grabić i plądrować!

Nowa grywalna rasa orków! Dzikie, dumne i niepodległe hordy mające nas swych usługach także gobliny, cyklopy i potężne Pao-kai.

Niedostępne wcześniej możliwości! Każde stworzenie posiada teraz alternatywną ścieżkę rozwoju, dzięki czemu ogólna liczba istot wzrosła do 170.

Zaprojektowana zupełnie od początku kampania! Nowe budynki, zaklęcia, czary, możliwość łączenia artefaktów.

12+ www.pegi.info

UBISOFT

PC DVD ROM

www.gram.pl/DzikieHordy

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

UWAGA - NIE WYMAGA PODSTAWOWEJ WERSJI GRY!

PREMIERA – PAŹDZIERNIK 2007!*

DOBRA CENA 59,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive

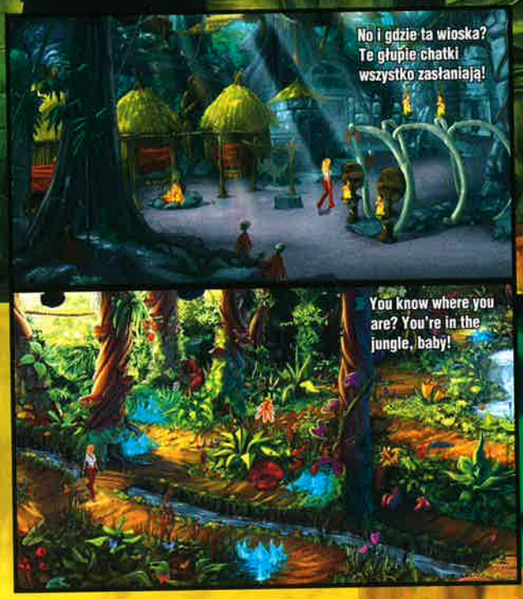
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni

GATUNEK: PRZYGODOWA
PRODUCENT: WIZARBOX
DATA PREMIERY: LISTOPAD 2007
WWW.ANACONDA-GAME.COM

PAPKIN | BLONDYNKA PRACUJE

So Blonde

Nazywam się Blonde. Sunny Blonde. Mam 17 lat, mieszkam w Ameryce i... jestem blondynką. Chciałabym opowiedzieć wam o moich niedawnych sukcesach zawodowych! Jak do tej pory pracowałam jedynie w biurze, w którym podnosiłam długopisy, ale chyba nie radziłam sobie zbyt dobrze, bo szef wymierzał mi klaps za klapsem.



Akurat malowałam paznokcie, gdy zadzwonił telefon. Niestety, nie była to ani Suzy ani Mandy, ale – nie zgadniecie – kolejna propozycja pracy! Studio Wizarbox chciało obsadzić mnie, nie uwierzycie, w najprawdziwszej grze komputerowej! Rzuciłam wszystko w Kanta i popędziłam na casting! Niestety, choć początkowo miałam się jedynie rozebrać trzymając w ręku kilka kart, to ten, no, scenograf Steve Ince nie chciał o tym słyszeć! Zamarzyła mu się klasyczna gra przygodowa czerpiąca garściami z Day of the Tentacle, Runaway i przede wszystkim – serii Monkey Island. Taka z ręcznie rysowaną grafiką i w ogóle. Polecił ekipie, aby miała na mnie oko, tym bardziej że kilka dni później wypływałam ze staruszkami (czytaj – rodzicami) w niesamowity rejs na Karaiby! Mniejsza, że programiści mieli na mnie wszystko z wyjątkiem oka! Było fantastycznie!

...How I feel...

Kupiliśmy bilety na luksusowy transatlantyk, dostaliśmy pozwolenia, wzięłam z lodówki lody (rozpuściły się). Akurat zaczęło się robić nudno, bo komórka straciła zasięg, a makijaż poprawiałam tyle razy, że wpędziłabym w kompleksy Kelly Osbourne. Okręt już miał przybić do tych Kermitów czy innych Berumdów, gdy rozpętała się burza! Olbrzymie fale, krople deszczu wielkości zaciśniętej pięści, tornado, w końcu nawet zniszczyło mi to trwałą! Jak rozumiecie, świadomość tego była tak szokująca, że straciłam przytomność. To była zresztą ostatnia rzecz, której jeszcze nie straciłam, więc...

Escape from the Caribbean Island!

Obudziłam się na plaży bez jedzenia, kosmetyków i telefonu (do tego z tą nieszczęsną, zniszczoną fryzurą)! I nagle, nie zgadniecie, wszędzie zaroiło się od rasowych korsarzy! Takich prawdziwych, z książek do historii i „Piratów z Karaibów"! Tylko Jacka Sparrowa nie było, a szkoda. Wyglądało na to, że jakimś dziwnym uciekinierem okoliczności cofnęłam się w czasie o kilka wieków. Świątynie voodoo, ponure groty i zero supermarketów! Brrr!

Klasyczna gra przygodowa z ręcznie rysowaną grafiką.

Abstrachorując od tego, że odtwarzacz MP3 wpadł mi do wspomnianej świątyni (odzyskałam go, choć wyznawcy uznali empetrójkę za podarek od bogów! Ale głupi ci tubylcy!), a wyspa była całkowicie niezamieszkana (bo trudno tych czarnych kurdupli uznać za cywilizację. Gdzie McDonald, hę?), to co chwila natykałam się na najróżniejsze, najprzeróżniejsze absurdalne łamigłówki. W kilku miejscach sosnę pierwszeństwa przejmowały inne postacie, którymi również pokieruje gracz. Ci to mają parcie na szkło...

Steve powiedział, że świetnie się składa, bo zamierza na podstawie tej eskapady zaprojektować najeżoną czarnym humorem grę przygodową (co za głuptas! Co to za przygoda, skoro trzeba się tyle namyśleć?), ale, na miłość boską, dlaczego to wszystko ma spoczywać na mojej (wciąż, przypomnę nieśmiało, nieuczesanej) głowie?! Dobrze chociaż, że ekipa pozwoliła mi się zrelaksować przy prostych minigierkach, których w grze pojawi się 16.

Blondyni mają z górki!

Jeszcze nie zapadł ostatni klaps (wciąż boli!), ale chłopaki mówią, że niedługo skończymy i gra ukaże się pod koniec roku. I przenigdy nie uwierzycie, ci, no, grafomani zapowiedzieli aż **55 lokacji, 15 do 20 godzin rozgrywki, około 30 postaci niezależnych, zrealizowanych w technice cel-shading**, interfejs typu point & lick.. dick... o, click! i możliwość pokierowania głupiutką antybohaterką. Czyżby brunetką? Niech tylko spróbuje, to teraz mój teren i wydrapię oczy każdej harfie... harfi... harpi, która zbliży się do przygotowanej przez autora Broken Sword i Beneath a Steel Sky (zapamiętałam!) historii! Warto dodać, że chłopaki naśmiewać się będą z telewizyjnych hitów, z Lostem i Prison Breakiem na czele. Nie oszczędzą też WoW czy serii Monkey Island. Opium Magnes (z łac. dzieło życia) Steve Ince'a czy jedynie interesująca ciekawostka? Przekonacie się już wkrótce! |CDA|

WIEDŹMINI REKRUTUJĄ!!!

CIĘŻKI DZIEŃ W PRACY?
STRZYGA ZNOWU SIĘ STAWIAŁA?
I ZNOWU BĘDZIE TRZEBA ODDAĆ UBRANIE DO PRALNI...
ALE CO TO BYŁA ZA WALKA!
KAŻDY MA W SOBIE COŚ Z WIEDŹMINA...
DOŁĄCZ DO NAS!

STUDIO DEWELOPERSKIE CD PROJEKT RED – PRACUJĄCE OBECNIE NAD GRĄ KOMPUTEROWĄ „WIEDŹMIN" – POSZUKUJE DO NOWYCH PROJEKTÓW:

PROGRAMISTÓW
GRAFIKÓW
ANIMATORÓW
SCENARZYSTÓW

SERDECZNIE ZACHĘCAMY DO PRZYSYŁANIA LISTÓW MOTYWACYJNYCH WRAZ Z CV!
ZAPAŁ I ENTUZJAZM OBOWIĄZKOWY!

WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW I OFERT NA NASZEJ STRONIE:
WWW.THEWITCHER.COM/COMMUNITY/PL/CAREER/

GATUNEK: ACTION RPG
PRODUCENT: ASCARON ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2008
HTTP://SACRED2.COM

USAGI | KOLEJNE 1,5 MLN SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY?

Pamiętaj, że walczymy fair – ciosy poniżej pasa zakazane!

Kolejny stracił głowę przy kobicie.

Ostra panna, nie ma co.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Jedyny prawdziwy konkurent Diablo powraca! Druga odsłona Sacred ma być jeszcze większa, piękniejsza i bardziej zróżnicowana od poprzedniczki. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że szykuje się hit.

W 2004 roku Ascaron Entertainment, znany z Patrician i Port Royale, postanowił wejść z hukiem na rynek gier RPG. Założenie było proste – stworzyć action RPG, który będzie bliźniaczo podobny do Diablo. Różnić je miała większa liczba postaci, przedmiotów, potworów, lokacji, słowem – miał być większy. Tak powstał Sacred – gra, która sprzedała się w liczbie ponad półtora miliona egzemplarzy i doczekała się od PC Gamera tytułu Game of The Year w kategorii RPG. Po takim sukcesie kwestią czasu było zapowiedzenie drugiej części.

KaTastrofa

Akcja gry ponownie będzie osadzona w Ancarii, jednak na 2000 lat przed wydarzeniami znanymi z pierwszej części. Były (będą?) to czasy, kiedy magią i mocą krainy rządziło potężne źródło zwane Energią T, a pieczę nad nią trzymały znane z pierwszej części Serafie. One także nauczyły Wysokich Elfów, jak kontrolować tę energię. Zbyt duża wiedza doprowadziła do elfiej wojny domowej i do uwolnienia się mocy spod kontroli. Skutki były natychmiastowe – całkowicie zniszczone krainy, zmutowane i zmienione flora i fauna oraz strumień energii dający życie lub śmierć. Ten, kto nim zawładnie, zdobędzie panowanie nad całą Ancarią.

To, co odróżnia Sacred 2 od poprzedniczki, to dwie równoległe kampanie. Sami będziemy mogli decydować, czy staniemy po stronie dobra czy zła. Każda ze ścieżek będzie równie potężna i suto zaopatrzona w cele i zadania. Jedynymi wyjątkami są tutaj Serafia i Inkwizytor – od początku służący jasnej lub ciemnej stronie. Mimo że kampania będzie wymuszać na postaciach odpowiednie zachowanie, gra ma pozostawić całkowitą dowolność rozgrywki. Już na starcie ponad 2/3 jej świata ma stać przed nami otworem.

Jeżeli twórcy spełnią obietnice w przynajmniej 75%, sprzedadzą kolejne 1,5 mln egzemplarzy.

Wierzchem na smoku

A świat ten jest o wiele większy, niż był w pierwszej części i tak jak wtedy, nie ma mowy o żadnym dogrywaniu lokacji. Zwiedzić będziemy mogli 11 zróżnicowanych terenów, podporządkowanych między innymi elfom, upadłym aniołom czy orkom. Twórcy przechwalają się, że by przejść z jednego końca mapy na drugi, gracz potrzebować będzie ośmiu rzeczywistych godzin. Na szczęście rzadko będziemy mieli okazję sprawdzać prawdziwość tych słów. W szybkim przenoszeniu się służyć będą znane z pierwszej części portale. Bliskie odległości natomiast będziemy pokonywać za pomocą wszelkiej maści zwierząt i bestii. Zależnie od postaci będziemy mogli poruszać się na koniu, tygrysie, ogarze piekieł czy nawet smoku. Dodatkowo będziemy mogli prowadzić walkę z grzbietu zwierząt, choć szkoda, że one same nie będą nam w tym pomagać.

By stworzyć wrażenie rzeczywistości świata, autorzy postanowili wprowadzić indywidualne zachowania NPC-ów zależnie od pory dnia. I tak, jeżeli będziemy szukać kowala w południe – znajdziemy go w miejscu pracy. Wieczorem z pewnością będzie spędzał czas z rodziną, w nocy – spał. Co ciekawe, wtedy także będziemy mogli go prosić o przysługę, jednak opłata za nią będzie dużo większa niż w dzień. Ponadto nasze uczynki będą miały wpływ na to, jak dani NPC będą nas odbierać. Jeżeli dzień wcześniej wycięliśmy w pień kilka wiosek, nie mamy co liczyć, że mieszczanie przyjmą nas w gościnę. Odwrotnie – na nasz widok będą albo uciekali, albo rzucą się do boju. Dodatkowo zaimplementowane będzie losowo generowane zachowanie postaci wobec nas. W ten sposób każda rozgrywka będzie inna, a my nigdy nie będziemy do końca pewni reakcji rozmówcy. Napotkane postacie oferować będą nam także misje zarówno główne, jak i poboczne – tych drugich ma być w grze ponad 650. Jeżeli zadanie okaże się dla nas za trudne, będziemy mogli wynająć do pomocy najemników. Dzięki temu nie powtórzy się problem z Sacred, w którym balans początkowych misji mógł frustrować graczy.

Migracja w trzeci wymiar

Wspomnieć też należy o grafice: świat Ancarii ma być w pełni trójwymiarowy, a ustawienie kamery całkowicie dowolne. Dzięki temu można na przykład grać w trybie TPP lub stosować pokazowe zbliżenia bohatera lub otoczenia. **Cykl dobowy, oświetlenie i cienie prezentują się naprawdę wyśmienicie.** Animacje postaci mają być skomplikowane, wiernie oddając gesty, ciosy i zachowanie postaci. Także mimika postaci ma całkowicie odzwierciedlać emocje rozmówcy. W walce ma być równie przyjemnie, a to dzięki m.in. zastosowaniu techniki rag doll.

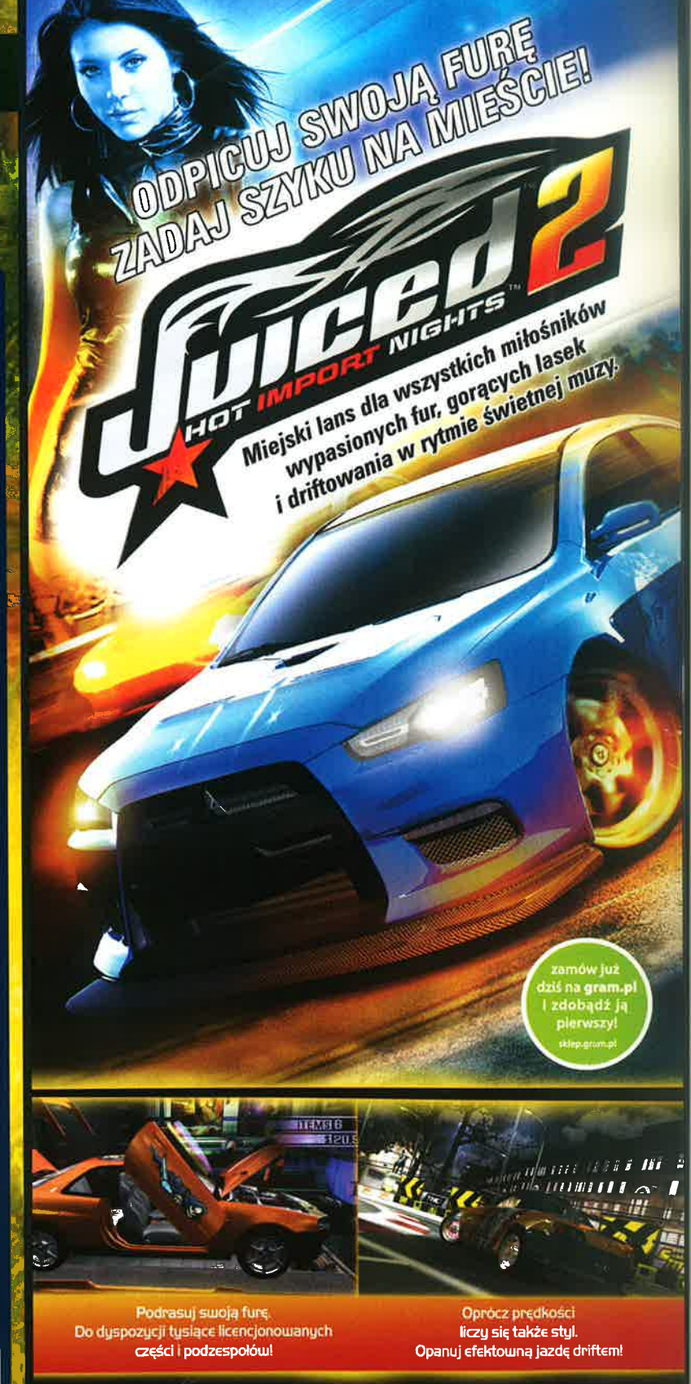
Lobby graczy

W Sacred 2 **duży nacisk ma być położony na rozgrywkę multiplayer**. W otwartej rozgrywce drużynę będzie mogło stworzyć 6 osób. Tryb PvE zezwoli na grę 16 uczestnikom na serwerze, natomiast pojedynki PvP będzie mogło prowadzić do 5 postaci. Dodatkowo będzie można tworzyć czteroosobowe drużyny po LAN-ie, a także przyłączyć się do społeczności Sacred i grać na oficjalnych serwerach prowadzonych przez Ascaron. Dodatkowo w oferowanym Lobby gracze będą mogli tworzyć drużyny, wymieniać się przedmiotami oraz pomagać sobie nawzajem w przygodach. Gra ma zezwalać na przerwanie kampanii w celu przeniesienia postaci do rozgrywki MP. Gdy zdobędzie ona odpowiednie przedmioty i doświadczenie, będzie mogła wrócić do przerwanej rozgrywki. Podobnie jeżeli będziemy mieli w kampanii jakieś większe problemy, do gry możemy zaprosić kogoś innego lub NPC-owego najmitę – i wspólnie rozwiązać problem. Założenia tak dobre jak trudne do wykonania, jednak warto trzymać za nie kciuki.

Do gry ma być także dołączony edytor map i questów, który rzekomo jest wykorzystywany przez samych twórców. Co zaś się tyczy zadań – mała ciekawostka. Otóż panowie z Ascaron zaprosili kilku fanów Sacred do tworzenia questów pobocznych. Biorący udział w tej burzy mózgów będą uwiecznieni poprzez podanie ich nazwisk w creditsach. Widać, że panowie z Ascaron nie są głusi na sugestie społeczności Sacred.

Na premierę gry przyjdzie nam jeszcze poczekać: ta **zaplanowana jest na pierwszy kwartał 2008 roku**. Ale jeżeli twórcy spełnią obietnice przynajmniej w 75 procentach, będą się mogli spodziewać co najmniej kolejnego półtora miliona sprzedanych egzemplarzy. Czego im z całego serca życzę. |CDA|

Teraz trendy jest ognisty hula-hoop.



GATUNEK: SHOOTER ON-LINE
PRODUCENT: TURTLE ROCK STUDIOS
DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2008
WWW.L4D.COM

LEFT 4 DEAD

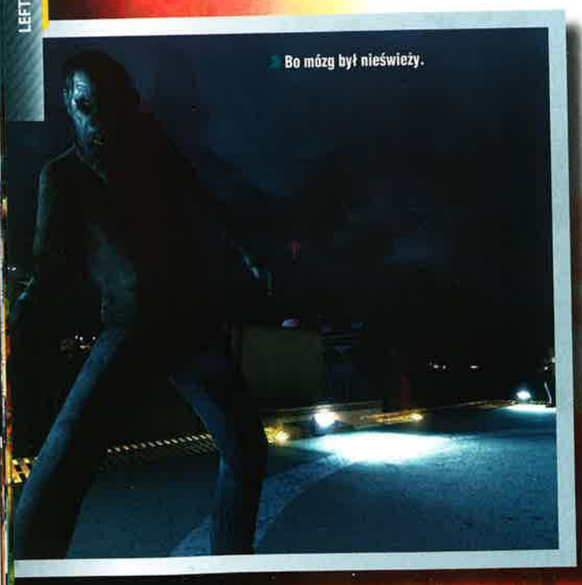
Sieciowy survival horror na silniku Source? Brzmi nieźle. Ale gdy do tego dodać, że przygotowują go twórcy Counter-Strike'a, a Valve gorąco wspiera projekt...

Left 4 Dead to projekt bardzo ambitny. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z zamierzeniami, a ostateczna wersja utrzyma poziom tego, co do tej pory Turtle Rock pokazywało, szykuje się nam prawdopodobnie kolejny multiplayerowy superhit, w dodatku – co rzadko spotykane w tym gatunku – naprawdę nowatorski.

Zombi jak żywe

Wbrew pozorom nie ma tu żywych trupów jako takich, archetypowych stworzeń powłóczących jedną nogą, głupich i opętanych tylko rządzą mordu (ew. móóózgu). Tutaj tak w ludzi, jak i w potwory wcielają się gracze. Co więcej – ci brzydsi, którzy pod wpływem jakichś tajemniczych środków przeszli różnego rodzaju mutacje, są znacznie bardziej zwinni i szybsi...

Zabawa przeznaczona jest dla maksymalnie ośmiu graczy – po czterech na grupę. To zresztą najbardziej odpowiednia liczba, gdyż każdy może wówczas pełnić przeznaczoną dla siebie rolę. Nie ma sensu zagłębiać się zbytnio w fabułę, bo sami autorzy nie przywiązują do niej za dużej wagi (znaczy najpierw zrobili grę, później zaczęli myśleć o niuansach typu: kto, kogo, dlaczego). Bardziej istotne jest to, że grając po stronie żywych, wcielasz się w jedną z czterech postaci: sprzedawcę, kombatanta, cyklistę lub nastolatkę. Jak nietrudno się domyślić, każda ma swoje wady i zalety, zaś to orientalne połączenie


Bo mózg był nieświeży.

Na ekranach statystyk każdy strzał w przeciwnika czy kolegę zostaje odnotowany.

przy odpowiednim zgraniu może być naprawdę zabójcze.

W grupie łatwiej

Zróżnicowanie to główna zaleta gry i najważniejszy czynnik gwarantujący, że **bez współdziałania w grupie daleko się tu nie zajdzie**. W przeciwieństwie do innych tytułów, w których należy eksterminować żywe trupy, tu każdy pocisk ma własną cenę. Choć przed misją ludzie mogą zabierać ze sobą różnego typu broń (od pistoletów, poprzez różne shotguny, SMG aż po koktajle Mołotowa), amunicja kończy się szybko. Zdolności strzeleckie bardzo się przydadzą – nie tylko dlatego, że trzeba oszczędzać, ale też ze względu na to, że tzw. *friendly fire* to podstawa rozgrywki. Jeśli kompan z drużyny zostanie otoczony przez zombi, bardzo mile widziane

Wieczorne spacerki do serwerowni były stałym zwyczajem admina.

będzie uratowanie go, łącznie z zestrzeliwaniem wrogów z jego pleców. W takich sytuacjach mierzyć jednak należy z bardzo dużą precyzją.

Z drugiej strony, pozwolenie na zabicie kompana to czasem też element taktyki.

Zombi bywają bystre. Ten chwyta w lot!

W końcu zostawia on własną broń i nieużyte pociski, które później mogą się okazać bezcenne, bo uderzanie kolbą działa raczej na krótką metę. Śmierć ludzi jest jednak bardziej złożona – nawet jeśli ktoś pada, nie oznacza to, że dla niego zabawa się kończy. Rozpoczyna się odliczanie – jeśli w określonym czasie nikt go nie dobije, za to ktoś wskrzesi (wykorzystując do tego apteczkę, którą równie dobrze mógłby podreperować własne zdrowie – ot, kolejny element taktyki) – może walczyć dalej. Jeżeli nie...

Śmierć to nie koniec

W Left 4 Dead zastosowano wygodny mechanizm checkpointów. Jeśli choć jedna osoba dojdzie do określonego momentu na mapie, jest w stanie wskrzesić całą drużynę. Tam też gromadka może uzupełnić wszystkie zapasy, a także przyjrzeć się bliżej statystykom. Na odpowiednich ekranach wszystko staje się jasne – każdy strzał w przeciwnika czy kolegę zostaje odnotowany. A uratowanie komuś życia jest oczywiście premiowane dodatkowo – lubujący się w indywidualnych popisach też będą mieli coś dla siebie.

Same checkpointy nie będą jednak częste, respawn może nastąpić znacznie szybciej, w specjalnych zamkniętych pomieszczeniach. Gdy do takiego trafisz, nie jesteś go w stanie otworzyć. Jednak kompani z drużyny słyszą twoje krzyki i dobijanie się do drzwi, więc jeśli tylko dojdą w określone miejsce, są cię w stanie szybko uwolnić.

Pora na stwora

To tyle, jeśli chodzi o ludzi, którzy stanowią tylko mniejszą część postaci występujących w grze. Być może nawet bardziej atrakcyjne są mutanty. Wcielić się zresztą można nie tyle w szeregowe kreatury, co w prawdziwych bossów. Samych **podstawowych zombi jest tu bowiem nieskończona liczba**, a ich umiejscowienie i pojawianie się generowane losowo.

Te, w które może się wcielić gracz, dzielą się na cztery rodzaje, choć jednocześnie nie wyczerpuje to listy bossów, na których mogą natrafić ludzie. Stopień zróżnicowania też jest bardzo duży – jeden ma bardzo długi język, którym potrafi wrzucić wroga w grupę szeregowych poczwar, inny zatruwa sokami żołądkowymi, staje się niewidzialny itp. Najpotężniejszą grywalną poczwarą jest jednak Tank – sama jego nazwa mówi wszystko o jego możliwościach. Wielka siła ognia, duża odporność i rzucanie ogromnymi przedmiotami bez wątpienia popsują wiele krwi ludziom. Co ważne, tej klasy nie można sobie standardowo wybrać. Staje się dostępna losowo tylko dla jednej osoby w drużynie, która może się zdecydować na granie nią. Ograniczenie to jest spowodowane tym, że ekipa czterech Tanków byłaby zwyczajnie nie do pokonania.

Poza tym jednym mocarzem zombi są jednak znacznie bardziej wrażliwe i podatne na obrażenia. Nieco rekompensują to inną umiejętnością – zawsze wiedzą, gdzie się znajdują wrogowie. Sam Tank zresztą też nie ma tak łatwo – nie może się zaczaić gdzieś w kącie i czekać na ofiarę. Non stop wzrasta bowiem jego wskaźnik furii – bestia wyraźnie źle się czuje jako bezrobotna.

Oprócz zombi grywalnych jest jeszcze jedna postać – najpotężniejsza. Jest nią Witch, na którą... można w ogóle podczas zabawy nie natrafić! Pojawia się mniej więcej dwa razy na całą grę i nigdy nie atakuje pierwsza – wystarczy jednak jeden zabłąkany pocisk lub choćby poświecenie latarką w jej oczy, by się uaktywniła. A jeden jej strzał oznacza śmierć.

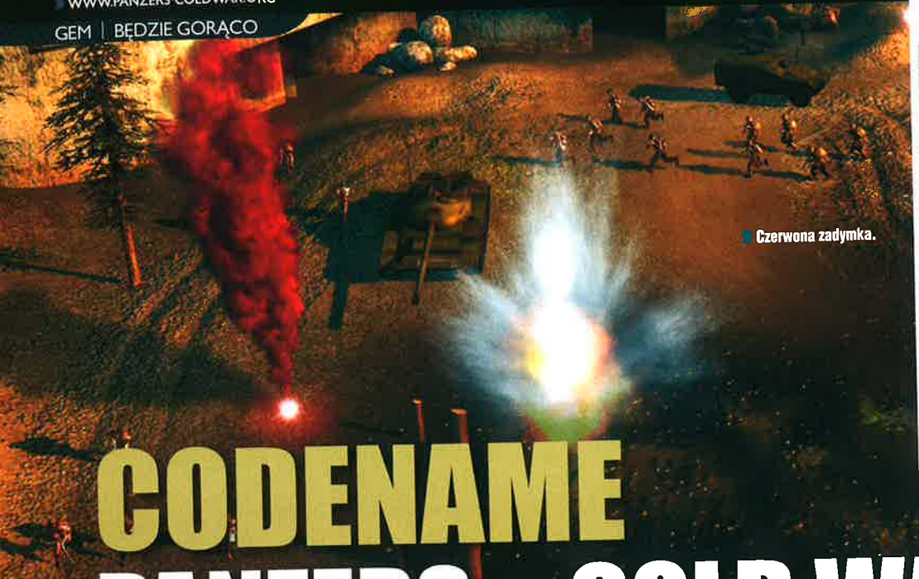
5 razy nieskończoność

Cała gra składa się jedynie z 5 misji. Doświadczeni zawodowcy przejdą każdą z nich w godzinę. Jak na tytuł singlowy, byłoby to niewiele – w tym przypadku jednak mowa o zabawie wyłącznie dla wielu graczy, co całkowicie zmienia postać rzeczy. Zresztą nie wydaje mi się, aby ktokolwiek, kto rozsmakuje się w Left 4 Dead, zakończył swoją przygodę z grą po pierwszym – albo nawet i dziesiątym – przejściu.

Gra działać będzie na najnowszej wersji silnika Source, tego samego, który kiedyś zachwycał w Half-Life'ie 2. L4D wygląda oczywiście znacznie lepiej od produkcji Valve, zaś modele postaci mogą się stać bohaterami koszmarów. Będzie sukces? Pewnie, że będzie! **CDA**

© 2007 THQ Inc. Wyprodukowane przez Relic Entertainment Inc. Logo NVIDIA i logo „The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. THQ, Relic Entertainment i ich logotypy są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy oraz prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: STORMREGION/10TACLE STUDIOS
DATA PREMIERY: STYCZEŃ 2008
WWW.PANZERS-COLDWAR.ORG



Czerwona zadymka.

Ten mundur czołgisty jakoś tak polski uniform przypomina...

Nowy terminal w Warszawie w końcu gotowy?!

CODENAME PANZERS – COLD WAR

Zdaniem części historyków, druga wojna światowa wcale nie skończyła się w 1945. W ich opinii jedynie zmienił się jej charakter – stała się zimną wojną. Podobnie węgierskie studio Stormregion daje w końcu spokój przodkom swych niemieckich protektorów z 10tacle studios i na celownik bierze zupełnie nowe, zimnowojenne cele.

Mówiąc najprościej, po prezentacji na lipskich Games Convention wiemy już, że jest na co czekać. Poprzednie Codename: Panzers – obie jej „fazy" – zapisały się w pamięci zbiorowej ludu grającego nie tylko za sprawą tej bzdurnej afery o „antypolskiej wymowie gry". Przeciwnie – po dziś dzień pozostają przecież w pierwszej dziesiątce strategii w czasie rzeczywistym – i to ze względu tak na treść, jak i formę. Jej „faza trzecia" zaś, nazwana dla niepoznaki Codename: Panzers – Cold War, stanowi niezbity dowód na to, że duet Stormregion-10tacle studios nie tylko nie spoczął na laurach, ale nieustannie się rozwija, a sama gra, tak jak poprzednie, okaże się dziełem nadzwyczajnym. I nie tylko dlatego, że przeniesie nas właśnie w czasy kolejnej „fazy" historii najnowszej – w zakończony (?) ostatecznie (?) w 1991 konflikt Wschód-Zachód.

My nie agresory!

Zacznijmy jednak od początku. Jest rok 1946. Na konferencji w Fulton były premier Wielkiej Brytanii Winston Churchill mówi o „żelaznej kurtynie", która rozcięła Europę. Niedawni jeszcze przymusowi sojusznicy – USA, ZSRR – przestają udawać przyjaźń i rozpoczyna się dzielenie stref wpływów, „powstrzymywanie" i „odpychanie" oraz wyścig zbrojeń. Nastaje czas próby sił dwóch największych imperiów czasów nowożytnych. Zdaniem części historyków, jedynym, co sprawia, że konflikt nie ulega eskalacji, jest pamięć losu Hiroszimy i Nagasaki. Wyobraźmy sobie jednak, mówi Stormregion, że – załóżmy w 1949, a więc w czasie blokady Berlina Zachodniego i mostu powietrznego – dochodzi do zderzenia dwóch samolotów: brytyjskiego transportowca i radzieckiego myśliwca. Incydent ten staje się iskrą na beczce prochu: narastające przez miesiące i lata napięcie znajduje ujście – w 12 godzin później Armia Czerwona rusza w „kolejny marsz wyzwoleńczy".

NATO vs. Armia Czerwona

Codename: Panzers – Cold War pozwoli się sprawdzić w roli dowódców obydwu stron. Nie oznacza to jednak, że istnieć mają dwie równorzędne kampanie single player. Podwójnie nie – kampania będzie jedna i składać się ma z 18 misji, z czego w aż 15 dowodzić będziemy wojskami NATO, a tylko w 3 „krasnoarmistami". Ponadto wcale nie single, gdyż – zdaniem twórców – **możliwe będzie rozegranie kampanii w trybie co-op poprzez Internet!** Nie koniec innowacji – zmieni się także najwyraźniej sam model strategiczny gry. Dotąd kolejne części serii Codename: Panzers wymagały od graczy jedynie realizowania ściśle wyznaczonych zadań przy użyciu z góry określonych środków – linia frontu i zaopatrzenie pozostawały poza misjami. Cold War jednak czerpie z doświadczeń Company of Heroes i World in Conflict, co oznacza, że **niezbędne będzie nie tylko zajmowanie punktów strategicznych (flag), ale i zarządzanie „surowcami" w postaci punktów prestiżu.**

Zmieni się nawet sam model strategiczny gry – Cold War czerpie z doświadczeń Company of Heroes i World in Conflict.

Przyślijcie posiłki! I coś do picia

Możliwość zarabiania i wydawania prestiżu w ramach misji pozwoliła węgierskim twórcom zaaplikować kolejny ważny element sztuki prowadzenia (wirtualnej) wojny – uzupełnienia. W Cold War pojawiać się mają one tak jak w rzeczywistości – po pewnym czasie od zgłoszenia i sposobem odpowiednim do warunków na polu. Znacznie ważniejszy ma być także zwiad i chirurgiczne uderzenia w punkty strategiczne. Stanie się tak również dzięki temu, że odkrywanie kluczowych obiektów udostępni graczom nowe środki prowadzenia wojny, np. wyeliminowanie anten systemu obrony przeciwlotniczej pozwoli wykorzystać myśliwce bombardujące. Zmieni się też wreszcie sposób „awansowania" doświadczonych jednostek. Abstrakcyjne gwiazdki zastąpi „modułowość" takich weteranów, w ramach której otrzymują oni lepsze, elitarne wyposażenie, innych dowódców oraz specyficzne dla każdej z formacji zdolności specjalne, takie jak umiejętność „przeniknięcia" na tyły wroga w przypadku Zielonych Beretów.

Bardziej zwinny gepard

To jednak nie koniec. Duch przemian dotknął także technologii, w ramach której powstaje ta specyficzna, zimno-gorąca wojna. Codename: Panzers – Cold War tworzona jest w oparciu o znajomy autorski silnik Gepard 3D. Znajomy jednak nie oznacza w tym przypadku znany, gdyż – jak widać po screenshotach – od naszego ostatniego spotkania uległ on poważnym modernizacjom. Już na pierwszy rzut oka widać zmianę renderera, który zdolny jest teraz tworzyć wyjątkowo wiarygodne, „miękkie" światła i cienie. To z kolei pozwoliło twórcom wprowadzić pełny cykl dobowy (!) i zmienne warunki pogodowe (w czasie deszczu tworzą się kałuże!). Nie poprzestali na tym – kolejnym krokiem na drodze do absolutnego realizmu było **poprawienie silnika fizycznego**, który w wiarygodny sposób „zarządza" wszystkimi obiektami na planszy, włącznie z rag-dollowymi modelami ludzi! Przykład walącego się żurawia, jakim poczęstowali nas twórcy, wywarł na nas niemal takie same wrażenie jak na budynkach wokół niego samego.

Zimno, zimno... gorąco!

Wszystko powyższe sprawia, że Codename: Panzers – Cold War staje się, jeśli nie nową nadzieją strategii w czasie rzeczywistym – bo wszystko to już było, to przynajmniej szansą na kilka dobrze „przegranych" dni i nocy. A czy aktualny głównodowodzący gatunkowy – World in Conflict, zmuszony będzie uznać zwierzchnictwo Cold War, przekonamy się już w styczniu 2008. |CDA|

SAM & MAX
SEZON 1
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2007*
Yes! Yes! Yes!
I nikt nam nie wmówi, że białe jest białe, a czarne jest czarne!
W polskiej wersji Wojciech Mann oraz Jarosław Boberek!
Jest ich dwóch. Twardzi gliniarze.
Biją przestępców bez ostrzeżenia.
Są bezwzględni.
Jeden z nich jest psem, a drugi królikiem.
Zabijają smiechem!
Sam&Max - gra przygodowa.
zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
sklep.gram.pl
telltale games
THE ADVENTURE COMPANY
JoWooD
WP.PL
gram.pl
CD PROJEKT
PL
99
12+
www.pegi.info
© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. The Adventure Company™ design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria.

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: ZIMA 2007/2008
WWW.CODEMASTERS.COM

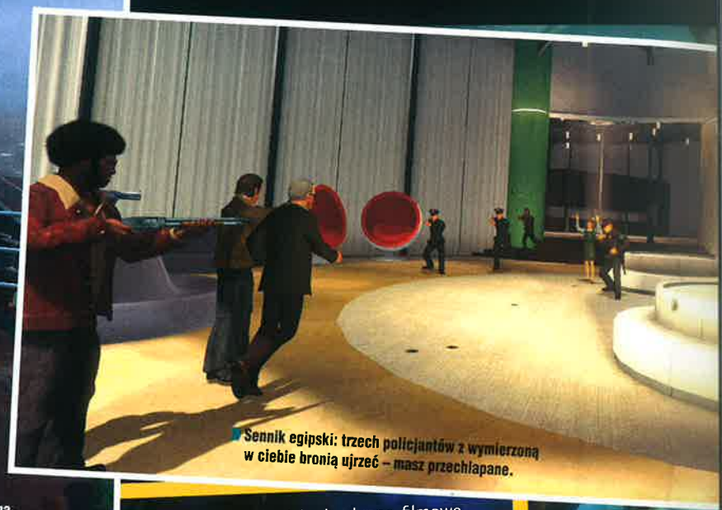
CORMAC | $KOK

HEI$T

Weźmy pieczołowicie zaplanowane napady na banki i brawurowe ucieczki ulicami metropolii, która była miejscem niezliczonych filmowych pościgów – San Francisco. Dodajmy do tego klimat barwnych i burzliwych lat 60., a dostaniemy przepis, według którego inXile pichci swoją nową grę.

Jimi Hendrix się stoczył...

Edycja profilu wroga.



Sennik egipski: trzech policjantów z wymierzoną w ciebie bronią ujrzeć – masz przechlapane.

Mieliśmy już Mafię osadzoną w realiach amerykańskiej złotej ery gangsterskiej, Vice City, które wskrzesiło atmosferę wybrzeża USA lat 80. i San Andreas ze współczesnymi gangsta. HeiSt – gra wyraźnie skoligacona ze słynną serią Rockstara – zapełni lukę na tej linii czasu i **wbije cię w fatałaszki gangstera, który jadąc cadillakiem na akcję podśpiewuje w samochodzie 'All Along the Watchtower'.**

Gdy rozpoczniesz grę, jej bohater – Johnny Sutton – będzie się właśnie cieszył pierwszym dniem na wolności. Za kratki trafił kontynuując niechlubne tradycje rodzinne – jego ojciec został zastrzelony podczas napadu na bank. Od pobytu w więzieniu Johnny'emu jednak nie przybyło rozsądku. Przeciwnie – wyszedł na wolność z mocnym postanowieniem, że zasłynie najbardziej spektakularnymi skokami.

Dzieciak, Łamacz i Kruszynka

Jak wiadomo z filmów, napad na bank ma mikre szanse powodzenia, jeśli zwyczajnie wejdzie się do środka, wyciągnie spluwę i wrzaśnie *„To jest nebany japad! Wszyscy na podłogę!"*. Potrzebny jest bowiem szczegółowy plan i odpowiedni pomocnicy. Dlatego też Johnny skompletował załogę i zapewnił sobie dostęp do informacji na temat przyszłych celów.

Wesoły zespół operacyjny Suttona stanowią: Kid (kierowca), Cracker (specjalista od sejfów) oraz Crumb (mięśniak). Źródłem informacji niezbędnych do zaplanowania skoku jest natomiast wujek Sal, który dostarczy ci planów banku oraz informacji o zainstalowanych w nim zabezpieczeniach (np. rozmieszczeniu kamer) czy rodzaju skarbca. Od tego ostatniego zależy dobór materiałów wybuchowych lub innego sprzętu i poziom umiejętności wymagany do tego, by dobrać się do kasy, zanim na miejscu zjawi się policja. Kiedy już wszystko sobie przemyślisz i zaplanujesz, czas przekroczyć próg banku i włączyć stoper.

W momencie gdy wyciągniesz broń i poinformujesz zgromadzonych o nieciekawej sytuacji, w jakiej się znaleźli, zegar zaczyna tykać. **Każda niepotrzebna sekunda spędzona w banku zwiększa szansę niepowodzenia** i opuszczenia budynku w plastikowej torbie – gliniarze w HeiSt będą uzbrojeni po zęby i diabelnie skuteczni. Lepiej zatem, abyś nie traktował tej gry jak zwykłej strzelanki, w której wystarczy zabrać pieniądze i w drodze do wyjścia wytłuc połowę zasobów ludzkich komendy miejskiej.

Jeśli dojdzie do strzelaniny, będzie bardzo, ale to bardzo niedobrze, więc powinieneś stanąć na głowie, by do niej nie dopuścić, kontrolując nie tylko klientów i pracowników banków, lecz także poczynania własnych ludzi. Naprawdę musisz być panem sytuacji, ponieważ jedna wpadka może wywołać efekt domina i w rezultacie misterny plan legnie w gruzach, bo np. twój człowiek niepotrzebnie pobił strażnika.

Jak nie kijem go, to marchewką

Twoi pomocnicy obdarzeni będą inteligencją, która pozwoli im na samodzielne wykonywanie wielu czynności, jednak ich zachowanie w znacznej mierze zależeć będzie od ciebie. Twórcy gry wprowadzili do niej system kija i marchewki, za pomocą którego będziesz mógł kształtować „styl pracy" wspólników. Jeśli np. Crumb pęknie i zacznie katować któregoś z klientów, możesz podejść i trzepnąć go w łeb, każąc mu przestać – jak, nie przymierzając, podczas tresowania chowańca w Black & White. Wspólnik zapamięta to i w przyszłości będzie się starał trzymać nerwy na wodzy. Analogicznie możesz nagradzać zachowania, które uznasz za pożądane. Jest to bardzo ważny element gry, ponieważ od tego, jak na wczesnym etapie „wyszkolisz" zespół, zależeć będzie powodzenie każdego przyszłego skoku. Będziesz mógł również wydawać ekipie konkretne polecenia – jeśli zechcesz, by Cracker zajął się sejfem, wystarczy, że krzykniesz odpowiedni rozkaz.

Powiedz to!

Słowem-kluczem jest tu „krzykniesz", a to dlatego, że **inXile obiecało zaimplementować w swym dziele dosyć zaawansowany system wydawania poleceń głosem**. Komendy będzie można konfigurować wedle uznania, co znaczy, że zamiast nudnym „Ręce do góry, to jest napad!" będziesz mógł rozpoczynać akcje jakąś barwniejszą odzywką, którą wcześniej nagrasz specjalnie na tę okazję. Jeśli jednak nie chcesz w nocy budzić domowników wykrzykiwanymi do mikrofonu groźbami użycia broni, do dyspozycji będziesz miał także klasyczne klawiszowe skróty.

Niezwykle istotną składową HeiSta będzie oczywiście AI klientów i pracowników banku. Jeśli nie będziesz miał ich wszystkich na oku i nie zdominujesz ich, któryś może zechcieć zostać bohaterem lub zwyczajnie wpadnie w panikę i zrobi coś głupiego. Jeżeli zauważysz uciekającego klienta w połowie drogi do drzwi, jedynym wyjściem może się okazać posłanie mu kulki w łeb, a przecież strzelanie podczas napadu to ostateczność.

Ucieczka w wirtualne Fri$co

Kiedy już wybiegniesz z budynku obciążony forsą i wskoczysz do samochodu (jednego z wielu, jakie możesz zdobyć w grze), spojrzysz na świat za przednią szybą z perspektywy Kida i **samodzielnie poprowadzisz wóz podczas ucieczki po pagórkach Fri-sco**. Czasami jednak będziesz też musiał wziąć do ręki broń i ostrzelać ekipę pościgową lub zdemolować przydrożne otoczenie, by utrudnić policji przejazd. Twórcy z inXile obiecują, że te fragmenty gry jak żywo przypominać będą słynne filmowe sceny pościgów.

To nie będzie strzelanka, w której wystarczy zabrać pieniądze i w drodze do wyjścia wytłuc policjantów.

Wers noł limits! Noł noł, noł noł noł noł...

HeiSt to jednak nie tylko łańcuszek kolejnych misji/skoków. Wspomniałem wszak już wcześniej o powinowactwie z serią GTA. **Wirtualne San Francisco będzie starannie odwzorowanym, otwartym światem, który będziesz mógł swobodnie zwiedzać pomiędzy misjami.** Jednym z celów Suttona będzie zapewnienie sobie kontaktów, które ułatwią zdobycie sprzętu, informacji czy pomocy w napadach. Jeśli np. wejdziesz w komitywę z miejskim przedsiębiorstwem oczyszczania, śmieciarki mogą pomóc ci w ucieczce po skoku, zajeżdżając drogę radiowozom. Możesz jednak równie dobrze zignorować opcjonalne misje poboczne, jeśli takie będzie twoje życzenie.

Napad z Hendrixem

Gra jest jeszcze daleka od ukończenia, trudno więc w tym momencie wypowiadać się na temat jej oprawy, zwłaszcza że niewiele wiadomo o technologii, na której HeiSt jest budowany. Screeny nie są oszałamiające, ale pamiętajmy, że do dnia premiery może się zmienić bardzo wiele, w dodatku udostępnione materiały niemal na pewno pochodzą z wersji konsolowej (gra ukaże się także na X360 i PS3). **Twórcy chcieliby umieścić na ścieżce dźwiękowej perełki z tamtego okresu**, jednak nie wiadomo, jak idzie im pozyskiwanie praw autorskich do utworów. Wiemy jedynie, że w menu głównym wykorzystywanej do prezentacji wersji demonstracyjnej przygrywa 'Break on Through (to the Other Side)' Doorsów.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, masowe skoki na banki San Francisco zaczniemy już niedługo, jako że **premiera przewidywana jest na najbliższą zimę**. HeiSt zapowiada się jednak na tyle obiecująco, a do ujawnienia pozostało tak wiele istotnych informacji dotyczących gry, że nie wykluczone, iż do tematu jeszcze wrócimy. **CDA**

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: MINDWARE STUDIOS
- DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2007
- WWW.PROJECTOVERDOSE.COM

MIMIZU | ZABIJÁK BOLESTI

PAINKILLER OVERDOSE

Biznes – ot, perfidna to bestyja. To za jej sprawą ojcowie najlepszej polskiej strzelanki stracili prawa do opieki nad tytułem. Na szczęście tym razem nie musi to oznaczać tragedii – w ramionach rodziny zastępczej może być Painkillerowi całkiem dobrze.

O tym, jakie są skutki przedawkowania środków przeciwbólowych, Czesi z Mindware Studios (m.in. Cold War) zamierzali nam początkowo opowiedzieć w formie single-playerowego moda do oryginalnego PK. Zapał, z jakim zabrali się do pracy, zainteresował JoWooD, który przekształcił projekt do postaci drugiego „pudełkowego" dodatku do naszej najlepszej strzelanki.

Gdzie, z kim i jak?

Wiadomo póki co o całkiem przyzwoitej liczbie 16 poziomów (pierwszy dodatek oferował 10). Niektóre z nich już teraz prezentują się zacnie – np. rozgrywany w powietrzu, pełny nawiązujących do pierwszej wojny światowej latających machin. Inne, możliwe do zidentyfikowania miejsca, to Egipt, Dziki Zachód, mroźne tereny zamieszkałe przez wikingów czy płonący Rzym. Miejmy nadzieję, że wzorem poprzednich odsłon serii każdy z poziomów będzie w jakiś sposób ciekawy i nie uświadczymy typowych zapychaczy.

Nowych przeciwników ma być aż 40, wspieranych dodatkowo przez potwory ocalałe z poprzednich odsłon serii. Jeśli przed zmieleniem zechcemy im się lepiej przyjrzeć, zauważymy między innymi weteranów na wózkach inwalidzkich, chirurgów-rzeźników „Frankensteinów", ogromne czaszki na pajęczych nogach, pilotów z plecakami rakietowymi, a także moich ulubieńców – małych wrednych ministrantów. Możemy się spodziewać przeciwników zaprojektowanych starannie i pomysłowo.

Polacy stracili prawa do Painkillera. Dodatek robią... Czesi.

Naturalnie wobec powyższych nasza postać nie będzie bezbronna. Pierwszy raz tak bardzo odświeżono arsenał – **nowych broni ma być aż 6, każda z dwoma różnymi trybami**, a tylko kilku starych ulubieńców oddano w ponowne użytkowanie. Obawiam się jednak, czy cała para nie pójdzie w gwizdek i różnice między broniami nie ograniczą się do koloru lasera. Na szczęście przynajmniej wygląd nowych narzędzi nie daje większych powodów do marudzenia – są stylowe, pełne detali i ciekawie zaprojektowane. Moim faworytem jest... głowa demona – w jednym z trybów ogłusza wrogów krzykiem, natomiast drugi zdaje się być czymś w rodzaju „spawarki".

Nowe oblicze bólu

Na co już wiele osób zwróciło uwagę – **klimat gry będzie najwidoczniej nieco odmienny niż wcześniej. Mniej mroczny i ponury, a bardziej groteskowy**, kolorowy i trochę nawet komiczny. Wielu nie może się z tą myślą pogodzić, ja jednak chętnie zobaczę starą konwencję w nieco zmienionej oprawie.

Warto jeszcze wspomnieć o odświeżonej talii czarnego tarota czy o odnowionym, choć kompatybilnym wstecz multiplayerze (m.in. nowe opcje związane ze statystykami i konfiguracją serwera). Będzie też jakaś tam fabuła, z demonicznym Belialem w roli głównej, ale kogo ona tak naprawdę interesuje...

Stare oblicze bólu

Overdose ma ostatecznie pozostać starym, dobrym Painkillerem – niezbyt skomplikowanym, ale dającym masę radochy. Może wyjść całkiem solidna kontynuacja. |CDA|

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

PL Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

16+ www.pegi.info | PC DVD ROM | EA mobile | XBOX 360 LIVE | PLAYSTATION 3 Już wkrótce | EA

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

PRODUCENT: RELIC
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: JUŻ JEST
WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

THQ

Jedyną wielką firmą z branży gier komputerowych, która nie pojawiła się na Games Convention, była THQ. Najwyraźniej jednak szybko zrozumiała swój błąd i we wrześniu zorganizowała specjalne spotkanie dla prasy. Na którym nas oczywiście zabraknąć nie mogło.

Liczba prezentowanych tytułów na pierwszy rzut oka nie wydaje się imponująca – pokazano trzy samodzielne dodatki, z czego tylko jeden nie był wcześniej zapowiadany. Na początku zostałem zabrany do Seattle, gdzie siedzibę ma Gas Powered Games (twórcy Supreme Commandera), a następnie za kanadyjską granicę do studia Relic – autorów Company of Heroes oraz Dawn of War. Wszystkie te gry mają trzy wspólne elementy: są add-onami, RTS-ami i znajdują się w planie wydawniczym THQ. Jednak już cała reszta jest znacząco odmienna.

Opposing Fronts – ostatni klaps

Więcej na temat Supreme Commandera i Dawn of War poczytać możesz dalej, o Opposing Fronts nie będę się tu raczej rozpisywał. Już w przyszłym miesiącu bowiem będziesz mógł przeczytać jego recenzję na naszych łamach. Pewność ta bierze się stąd, że trafiłem do studia Relic w dość ciekawym momencie. Po kilku godzinach grania i rozmów z twórcami, gdzieś około szesnastej w całym biurze (znajdującym się na 15. piętrze jednego z vancouverskich drapaczy chmur) rozległy się fanfary i... „Marsz Imperialny" z Gwiezdnych Wojen. Jak się okazało, był to sygnał mówiący, że **Company of Heroes: Opposing Fronts właśnie „poszło w golda"**, czyli inaczej mówiąc pojawił się „master" – płyta-matka dla wszystkich kopii gry.

Później był szampan, przemówienia szefów, dziękujących za dobrą pracę zespołu, i zapowiedzi leżenia do góry brzuchem przez najbliższe kilka dni. Niezwykle sympatyczny zwyczaj – myślę, jakby go tu przeszczepić na warunki actionowskie. (Choć w gruncie rzeczy pod pewnymi względami niewiele się od Relica różnimy – też czasem czcimy zakończenia deadline'ów, ale to już temat na bardziej urodzinowy tekst.) Tak czy inaczej po raz pierwszy miałem okazję uczestniczyć w takim wydarzeniu i wychylić lampkę szampana ze wszystkimi członkami zespołu (poza głównym projektantem, Joshem Mosqueirą – dzień wcześniej urodził mu się syn). Zresztą chłopaki z Kanady też mówiły, że do tej pory jeszcze nikt z prasy nie miał okazji być świadkiem takiej fety.

Toast i przemówienie z okazji zakończenia CoH: OF. Się działo!

Przy samym wejściu do studia stoi takie maleństwo...

Nawet tygrysy się w nocy moczą.

Najnowszy gadżet szpiegowski: samobieżny aparat z fleszem.

Latając tanimi liniami musisz się liczyć z tym, że wylądujesz pod miastem...

Na rozgrzewkę

Sam Opposing Fronts – mogę to powiedzieć z całą pewnością już po kilkudziesięciu minutach gry – pod wieloma względami zaskoczy fanów, którzy przywykli do podstawowej wersji, jej interfejsu, struktury itp., itd. **Poza dodaniem dwóch nowych stron konfliktu gra została jeszcze znacząco przemodelowana, przez co trzeba się tak naprawdę uczyć jej na nowo**. Łatwo na pewno nie jest, nawet doświadczeni wyjadacze mogą się tu początkowo pogubić. Więcej szczegółów poznasz oczywiście z recenzji za miesiąc, teraz jeszcze kilka słów o trybie multi, w który również dane mi było jakiś czas pograć.

Główne założenia nie uległy zmianie – wciąż jest to w pewnym sensie klasyczny RTS – z rozbudową bazy, pozyskiwaniem surowców, tworzeniem jednostek itp. Jednak ze względu na zmieniony interfejs i sposób rozwoju taktyka także ulega modyfikacjom. Co ciekawe, nie ma przeciwwskazań, by przeciwko sobie grali właściciele podstawowej wersji i samodzielnego dodatku, jakim jest OF (oczywiście ci pierwsi nie mogliby korzystać z nowych stron: British 2nd i Panzer Elite). Do tego niezbędny będzie jednak patch (oczywiście darmowy), który dostosuje starszą grę do rozwiązań z nowszej.

Premiera Opposing Fronts... powinna była już nastąpić, również w Polsce – przynajmniej w momencie, w którym czytasz te słowa. Z ostatecznym werdyktem trochę więc jeszcze poczekamy, choć już teraz widać, że szykuje się naprawdę gorąca batalia o pierwsze miejsce wśród RTS-ów – zwłaszcza tych nastawionych na multi (patrz: recenzja World in Conflict). Teraz jednak przejdźmy do tytułów, które dopiero się pojawią... |CDA|

PRODUCENT: RELIC
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2008
WWW.DAWNOFWARGAME.COM

DAWN OF WAR SOULSTORM

Jedynym tytułem, o którym nie wiedziałem przed wyjazdem do THQ nic, był samodzielny dodatek do Dawn of War. Zapowiedziany w Vancouver po raz pierwszy.

Dawn of War to RTS mający już swoje lata. Nie da się tego ukryć zwłaszcza wtedy, gdy pokazuje się go dziennikarzom, którzy właśnie wstali od grania w Company of Heroes. Tym niemniej Relic ma nadzieję, że do swojego nowego tytułu uda mu się przyciągnąć na tyle dużą grupę graczy, by przedsięwzięcie było opłacalne. Czy słusznie?

Znasz? To zagraj...

Wiele wskazuje na to, że tak. W Sieci w Dawn of War wciąż gra wiele osób, zaś społeczność udzielająca się na forach stale zasypuje producentów prośbami i pytaniami o kolejne dodatki. I to dla nich tak naprawdę tworzony jest Soulstorm. **Trudno wyobrazić sobie fana Warhammera 40,000, który nie ucieszyłby się z dwóch nowych ras w swoim bez wątpienia ulubionym RTS-ie.**

Twórcy wymienili kilka oficjalnych powodów, dla których powstaje Soulstorm. Po pierwsze, robią to dla fanów, którzy wciąż są bardzo aktywni w Internecie i naprawdę czekają na definitywne zamknięcie serii. Poza tym mając już gotowy, sprawdzony produkt i odpowiedni silnik, mogą się teraz skoncentrować tylko na szlifowaniu grywalności, która powinna poszybować na niedostępne do tej pory poziomy. Po trzecie... To nie jest wielki kłopot zrobić taki dodatek.

Kolejny samodzielny add-on do Dawn of War na pewno spodoba się jego fanom.

Nowości

Ostatni punkt nie został wyartykułowany wprost, ale nietrudno było się domyślić, że jest najważniejszy z punktu widzenia wydawcy. Nie ma się więc co dziwić, że dużych pieniędzy w Soulstorm nie zainwestowano. **Już poprzedni dodatek nie olśniewał grafiką, zaś najnowsza część prezentuje dokładnie ten sam poziom.** Niewiele się też zmieni w samej mechanice rozgrywki. Pojawią się naturalnie nowe jednostki, w tym wreszcie latające. Usprawniona i poszerzona też zostanie część taktyczna, wzorowana trochę na Risku. Najważniejsza innowacja to jednak kolejne dwie rasy...

Pierwsza z nich to **Dark Eldar, warhammerowi piraci**. To właśnie im zawdzięczamy tytuł dodatku, a przynajmniej jego pierwszy człon. Ekonomia rasy opierać się będzie na duszach pokonanych wrogów, to one będą najważniejszym surowcem. Póki co autorzy nie chcieli zdradzić nazwy kolejnej frakcji – na to przyjdzie czas w ciągu kilku następnych miesięcy (obstawiamy, że będą to Tyranids).

Dla kogo?

Niestety niewiele więcej, jeśli chodzi o Soulstorm, wiadomo. Pewnie kolejne informacje będą jednak wypuszczane dość szybko, gdyż **premiera wstępnie planowana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku**. Już teraz można założyć, że kolejny samodzielny add-on do Dawn of War na pewno spodoba się jego fanom. Tylko czy zainteresuje kogoś jeszcze? Nie omieszkałem o to zapytać producentów, a konkretnie: w jaki sposób chcą zachęcić nowych graczy, którzy do tej pory nie mieli nic wspólnego z marką DoW. Odpowiedź mnie zaskoczyła, gdyż była nadspodziewanie szczera. Jako główną atrakcję dla zwykłych graczy Relic uznaje to, że Soulstorm nie będzie pełnopłatną grą. Już w dniu premiery kosztować będzie niecałe 30$, a kilka miesięcy później jego cena spadnie do 20. Czy trzeba coś dodawać? |CDA|

Co po DoW?

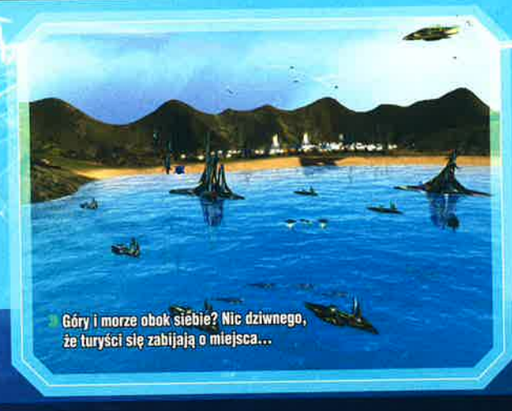
Jak zwykle więcej dowiedziałem się już po oficjalnej prezentacji, podczas krótkiej rozmowy z jednym z twórców. Co prawda, nie chciał prawie nic powiedzieć, ale wyciągnąłem kilka faktów: już od jakiegoś czasu trwają prace nad zupełnie nową grą Relica. Soulstorm jest tak naprawdę robiony przy okazji i w „wolnych chwilach". **Kolejny tytuł także dziać się będzie w świecie Warhammera i będzie już w pełni next-genowy.** Więcej informacji nie udało mi się już uzyskać, ale spokojnie – na pewno będzie jeszcze o nowym WH40K głośno.

PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: KONIEC 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

SUPREME COMMANDER™
Forged Alliance

Samodzielny dodatek do jednej z najciekawszych strategii ostatnich miesięcy pojawi się na rynku jeszcze w tym roku. Co do tego nie ma wątpliwości – gra wydaje się już właściwie skończona.

To mi wygląda na budowarkę stadionów.


Góry i morze obok siebie? Nic dziwnego, że turyści się zabijają o miejsca...

Pierwszy dzień swoich północnoamerykańskich wojaży spędziłem na wizycie w siedzibie GPG – obszernym budynku mieszczącym 160 pracowników, dwie kuchnie i bardzo, bardzo dużo zapału. Oprowadzał mnie zresztą prawdziwy człowiek legenda, Chris Taylor. Sympatyczny, dowcipny i całkiem naturalny – nie odniosłem wrażenia, że rozmawiam z twórcą Total Annihilation, obu Dungeon Siege'ów i SupComa, ale zwykłym radosnym i dojrzałym facetem, który doskonale wie, jak tworzyć gry i w jaki sposób postępować tak z prasą, jak i pracownikami. Szczególnie ujęła mnie prezentowana na specjalnych planszach w biurze polityka firmy, według której na pierwszym, najważniejszym miejscu dla każdego członka Gas Powered Games powinny być... rodzina, zdrowie i życie prywatne.

Choć brzmi to co najmniej zaskakująco, właśnie na to Chris kładzie szczególnie duży nacisk – *Większość ludzi w GPG pracuje tylko 8 godzin dziennie, nie ma potrzeby, by zostawali po nocach. Najlepsze pomysły i tak rodzą się w autobusach, korkach czy... w toalecie.* System ten zdaje się doskonale sprawdzać – wszyscy są wyluzowani, a gry na takim podejściu tylko zyskują.

Chłopaki na parę

Studio zatrudniające około 160 osób mieści się na jednym piętrze biurowca w pewnej odległości od centrum Seattle, a panująca w nim atmosfera różni się nieco od tej, jaką dane mi było zaobserwować u innych developerów. „Socjal" oczywiście wszędzie jest podobny – automaty do gier, bilard i dobrze wyposażona kuchnia (choć bez żadnych walających się pudeł po pizzach czy fast-foodzie: – *Trochę przemodelowaliśmy naszą kuchnię i postanowiliśmy zmienić zawartość szafek na coś zdrowego* – mówił Chris, pokazując kolekcję różnych płatków śniadaniowych i innych tego typu frykasów). Ogólnie jednak atmosfera była bardzo wyluzowana, choć ekipa sprawiała wrażenie bardzo skoncentrowanej na pracy. Nikt głośno się nie śmiał, nie dyskutował o pierdołach itp. Trudno też było stwierdzić, czy Chris robił sobie żarty, czy poważnie mówił, że: – *Nasi pracownicy zbierają się dwa razy na tydzień w sali konferencyjnej i uprawiamy jogę. W naszym wieku już jest tak, że plecy bolą, a w kolanach strzyka...*

Kilkanaście miesięcy minęło...

Pozostawmy to jednak na boku – ważne jest to, że najnowszy SupCom z podtytułem Forged Alliance jest już właściwie na ukończeniu. Premiera gry zapowiedziana została na listopad i chyba tylko kataklizm mógłby spowodować, by się obsunęła. Od premiery podstawowej wersji minął już prawie rok, co – o dziwo – da się zauważyć. **Choć grafika w dodatku została znacząco poprawiona, nie da się ukryć, że już nie zachwyca tak samo jak w styczniu.** To już jednak tylko „wina" innych RTS-ów, które ostatnio zawiesiły poprzeczkę wyjątkowo wysoko – czego najlepszym przykładem są nowy Company of Heroes i World in Conflict. W przypadku SupComa grafika musi być jednak oceniana w innych kategoriach: liczba jednostek, którymi można tu dowodzić, i wielkość plansz sprawiają, że i tak trudno uwierzyć, iż to wszystko może płynnie działać.

W praktyce tak samo jak poprzednio, tak i teraz najbardziej zalecane do gry są dwa monitory – jeden z maksymalnym oddaleniem, na którym pole bitwy zmienia się w mapę taktyczną z ikonkami zamiast jednostek, drugi do przybliżania określonych fragmentów planszy i podziwiania wyglądu oraz animacji modeli. Bo co by nie mówić, te wciąż prezentują się dobrze, a nowa rasa – Séraphim – jest chyba najładniejsza ze wszystkich czterech.

Inwazja Obcych

Uroda to zresztą nie jedyna jej zaleta. Pierwsi **Obcy w SupComie wyglądają olśniewająco**. Wszystkie ich jednostki znacznie się różnią wyglądem od pozostałych ras, jednak sam schemat rozbudowy pozostał bez zmian. Nie ma się czemu dziwić, gdyż nie warto raczej zmieniać tego, co dobre.

W sumie nowych jednostek w Forged Alliance pojawi się aż 110, z czego zdecydowana większość trafi do Seraphim. Tym niemniej i pozostałe rasy zostaną wzbogacone o kilka struktur, które mogą zdrowo namieszać w szeregach wroga i dotychczas stosowanych taktykach. Każda z ras dostała między innymi nową jednostkę eksperymentalną – niestety z racji na ograniczony czas nie dane mi było zobaczyć ich wszystkich. Wiem tylko na pewno o megalith, którego dostali Cybranie – jest to amfibia poruszająca się bardzo szybko tak na lądzie, jak i w wodzie, wyposażona także w torpedy. Seraphim dysponują zaś gigantycznym robotem (którego produkcji nie udało mi się zakończyć podczas partii) oraz bombowcem zrzucającym pociski nuklearne.

Obcy nie zadowalają się już kręgami w zbożu. Zwłaszcza na pustyni.

Zgubił drogę i krążył w kółko. Tak wynaleziono krążowniki.

Czyżby kosmici pozyskali do drużyny Teslę?

Al do korekt

Teoretycznie podczas wizyty w studiu GPG powinienem był grać tylko w trybie multiplayer. Nie udało mi się jednak przezwyciężyć ciekawości, tym bardziej że na komputerach był zainstalowany kompletny SupCom: FA, bez żadnych ograniczeń co do grania w single'u. Zanim grzecznie zwrócono mi uwagę, że AI nie jest jeszcze gotowe, udało mi się przejść trening i ¾ jednej misji. Owszem, kilka szlifów można by jeszcze dokonać, ale i bez nich zabawa była bardzo przyjemna. Warto też wspomnieć, że GPG dokonało kilku korekt i poprawiło interfejs, i poprzednio zresztą bardzo wygodny. Nie wiem tylko, jak z poziomem trudności, ale raczej nie wyglądało na to, aby się znacząco zmienił.

Więcej o SupComie, jak sądzę, napiszemy w grudniowym numerze przy okazji recenzji. Jeśli przy pierwszej części gry dobrze się bawiłeś, już powinieneś mościć miejsce na dysku dla Forged Alliance. I kupować drugi monitor... |CDA|

O czym się „nie" dowiedziałem?

Oprowadzając mnie po biurze Gas Powered Games, Chris nie pominął chyba żadnego pomieszczenia – nawet imponującej, choć średnio interesującej serwerowni. A że, jak sam powiedział, nie potrafi dotrzymać jakiejkolwiek tajemnicy, zdradził też, iż część ekipy pracuje nad zupełnie nową produkcją, wstępnie zatytułowaną **Demigods**. Będzie to ponoć połączenie RTS-a z grą akcji i RPG (takiej kolejności użył – nie wiem, czy w ten sam sposób rozłożą się akcenty). Niestety więcej nie udało mi się półoficjalnie dowiedzieć. Z widocznego obok zdjęcia, które „po kryjomu" pstryknąłem ekranowi jednego z grafików (notabene: zwróć uwagę, że rysuje on bezpośrednio „na ekranie", nie używa tabletu!), możemy się tylko domyślać, że **akcja prawdopodobnie zostanie osadzona w starożytnej Grecji** (o czym świadczy też tytuł: *demigods* to półbogowie) i utrzymana będzie raczej w konwencji rysunkowej. Więcej o tym tytule napiszemy, gdy tylko pojawią się jakieś dalsze informacje.

KONKURS SMS

Wygraj plakat z autografem Chrisa Taylora!

Przy okazji wizyty w GPG udało mi się wyrwać Chrisowi trzy plakaty z SupComa, każdy z autografem. W konkursie można jednak wygrać tylko dwa z nich. Dlaczego? Bo trzeci jest specjalnie dla redakcji, z podpisem *'CD Action kicks ass!'*, więc niechętnie się go pozbędziemy... :)

Aby wygrać jeden z plakatów, odpowiedz na pytanie:
JAKIEJ GRY NIE ZROBIŁ TAYLOR?
A. Dungeon Siege
B. Final Fantasy VI
C. Supreme Commander

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.PL.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT). Na zgłoszenia czekamy do 01.11.2007 r.

- PRODUCENT: BIOWARE
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2007 (X360), NIEZNANA (PC)
- HTTP://MASSEFFECT.BIOWARE.COM

MASS EFFECT™

Ogromny świat gry, fantastyczna oprawa graficzna, przejmująca muzyka, nowatorski system dialogów i fabuła, w której stawką jest los całego wszechświata – nie ulega wątpliwości, że Mass Effect to najbardziej ambitna z gier studia BioWare. Nie jest natomiast pewne, czy produkcja, zapowiadana na razie wyłącznie na konsolę Xbox 360, ukaże się na PC. Odpowiedź? Na końcu tekstu...

Hola, hola! Nie tak prędko. Zanim gorączkowo zaczniesz przerzucać kartki, by sprawdzić, co na temat Mass Effect PC ma do powiedzenia nasz rozmówca, Greg Zeschuk, jeden z założycieli studia BioWare, przeczytaj cały tekst. Warto, bo choć data premiery konsolowej wersji gry jest już naprawdę blisko (wyznaczono ją na końcówkę listopada tego roku), kosmiczny RPG kanadyjskiej firmy nie był dotąd zbyt często pokazywany i wiele jego elementów wciąż pozostawało tajemnicą. Nam jednak udało się nie tylko porozmawiać z jego twórcami, ale i zagrać w otwierającą tytuł pierwszą sekwencję na planecie Eden Prime.

Gdzieś w galaktyce

Mass Effect to **pierwsza z zaplanowanej na trzy części nowej „sagi" BioWare**. Akcja gry toczy się w przyszłości, w naszej Galaktyce. W czasie, jaki w przedstawionym tu wirtualnym świecie minął od dzisiaj, ludzkość wykonała ogromny skok technologiczny, potrafi budować statki kosmiczne swobodnie eksplorujące międzyplanetarną przestrzeń oraz zakładać kolonie na stacjach orbitalnych i powierzchniach nowych światów. Udało się również nawiązać kontakt z innymi rasami, które okazały się w dużej części bardziej rozwinięte niż nasza cywilizacja.

Jednym z najważniejszych osiągnięć nauki okazało się odkrycie „efektu masy", nieznanej wcześniej siły, która powoduje coraz szybsze – a nie jak wcześniej sądzono, coraz wolniejsze – rozszerzanie się wszechświata. Zjawisko to odegra znaczącą rolę w całej, trzyczęściowej opowieści Mass Effect, jednak bohater gry musi się zająć innymi, dużo bardziej przyziemnymi kwestiami.

Kapitan czy kapitanka?

W materiałach graficznych promujących Mass Effect główny bohater przedstawiony jest jako postawny, doświadczony życiem mężczyzna – kapitan Shepard. W rzeczywistości jednak jego imię, wygląd, a nawet... płeć będzie można określić przed rozpoczęciem gry.

Po rozpoczęciu rozgrywki, poza wymienionymi już elementami, gracz określa także historię życia bohatera i jego profil psychologiczny. Może on być dzieckiem wojskowych, który poszedł w ślady rodziców, a w trakcie służby wojskowej ocalał jako jedyny z uczestników niebezpiecznej i ryzykownej tajnej operacji zakończonej niepowodzeniem, co oczywiście pozostawiło ślady w jego psychice. Będzie mógł być również sierotą, wychowującą się samodzielnie na ulicach jednego z ziemskich miast, bezlitosnym i nieokazującym uczuć.

Kolejny krok w procesie tworzenia bohatera to określenie jego specjalizacji. Trzy podstawowe klasy postaci to Soldier (postać szkolona w walce), Engineer (specjalista od umiejętności technicznych) oraz Adept (ma znajomość mocy biotycznych). Można również wybrać jedną z klas mieszanych, a są to Infiltrator (łączy cechy klas Soldier i Engineer), Vanguard (hybryda Soldier i Adept) oraz Sentinel (ma wiedzę techniczną i umiejętności biotyczne).

Mako i Normandy

To kapitan Shepard, który na pokładzie statku kosmicznego SSV Normandy przemierza galaktykę, wykonując zadania zlecone mu przez Radę rezydującą na potężnej stacji kosmicznej o nazwie Citadel. Jej członkowie wysyłają Sheparda do kolonii na planecie Eden Prime, z której nadano niedawno niezwykle niepokojący komunikat. Zdaje się, że znaleziono tam pewien bardzo cenny artefakt, ale członków ekipy, która go odkryła, zaatakowali niezidentyfikowani napastnicy. Shepard zostaje wyznaczony do zbadania tej sprawy i to właśnie jest pierwsze zadanie, z jakim przyjdzie się nam zmierzyć w grze.

Podczas eksploracji kosmosu i znajdujących się w nim planet kapitan Shepard będzie korzystał z dwóch środków lokomocji – statku kosmicznego SSV Normandy i planetarnego łazika Mako.

Najważniejszym punktem tego pierwszego jest mostek, który daje dostęp do galaktycznej mapy – to dzięki niej drużyna dowodzona przez gracza może podróżować pomiędzy konstelacjami. Normandy to nie pierwszy statek kosmiczny-baza w grze BioWare. Podobną funkcję pełnił Ebon Hawk wykorzystywany przez bohaterów Knights of the Old Republic.

Mako to czterokołowy pojazd, którym gracz będzie mógł sterować w sposób bardziej bezpośredni. Twórcy rozważali nawet możliwość modyfikowania wehikułu, ale ostatecznie zarzucili ten pomysł, przynajmniej w pierwszej części Mass Effect. Dwie ciekawe cechy Mako to hydrauliczne zawieszenie pozwalające mu przeskakiwać niektóre przeszkody terenowe oraz działko zainstalowane na obrotowej wieżyczce, z którego co najmniej kilka razy w ciągu gry trzeba będzie skorzystać.

Pierwsza część trylogii – już zanosi się na wielki hit z kosmicznym rozmachem.

40 godzin przygody

Wydarzenia na Eden Prime to tylko punkt wyjścia do fabuły z dużym rozmachem rozpisanej na kilka obszernych aktów. Shepard odnajduje artefakt (dotarcie do tego momentu zajmuje mniej więcej godzinę gry) stworzony przez rasę kosmitów o nazwie Prothean. Dowiaduje się również, że za wydarzeniami na Eden Prime stoi postać o nazwisku Saren Arterius. To odkrycie szokujące, bowiem Saren jest jednym ze Spectre, czyli zjaw, specjalnych agentów Rady, których zadaniem jest dyskretne pilnowanie pokoju w Galaktyce. Co sprawiło, że obrócił się przeciwko mędrcom z Citadel? Jaki jest jego prawdziwy cel? Jaką moc ma artefakt Prothean? Na te pytania będziemy musieli znaleźć odpowiedź w ciągu ok. **30-40 godzin, jakie zajmie przejście pierwszej części Mass Effect**.

By liczyć na sukces w pościgu za Sarenem po obcych światach, Shepard będzie musiał przekonać radę do nadania mu uprawnienia i mocy, jakimi dysponują zjawy. Nawet jednak z nimi trudno mu będzie powstrzymać renegata, dlatego też przez większą część przygody towarzyszyć mu będzie dwójka kompanów, postaci niezależnych „znalezionych" w świecie gry i zaproszonych do drużyny. To element typowy dla gier BioWare i każdy, kto grał w Knights of the Old Republic czy ostatnio Jade Empire: Special Edition, wie, czego się spodziewać – wielu interesujących postaci drugoplanowych, które włączone do zespołu Sheparda świetnie „odgrywają rolę", w realistyczny sposób zachowując się zarówno w czasie walki, jak i rozmów.

Role playing shooter

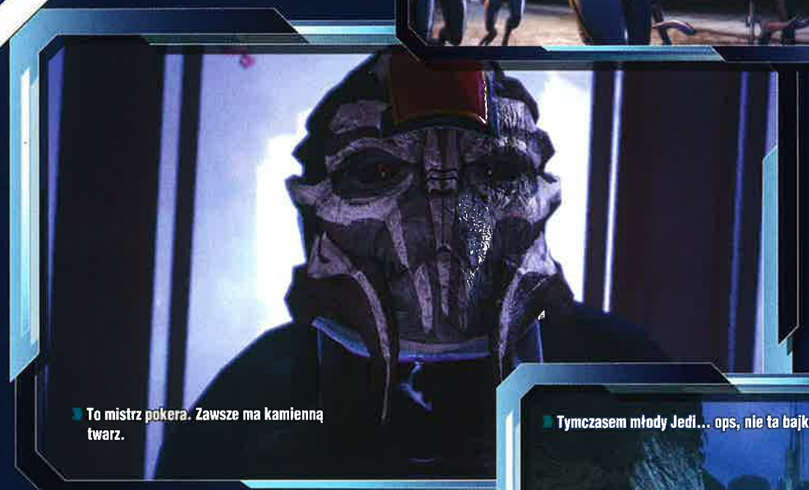
Oba te elementy – starcia z przeciwnikami i dialogi – będą zresztą w Mass

Effect zrealizowane w sposób nowatorski. Fanów produkcji firmowanych logo BioWare, przyzwyczajonych do taktycznego rozgrywania pojedynków, zaproponowany w Mass Effect system walki może niepokoić, a przynajmniej dziwić. **Tytuł bowiem łączy elementy gry RPG i... FPS-a** w sposób nieco podobny do BioShocka, Hellgate: London czy najbardziej – opisywanego przez nas przed kilkoma numerami Fallouta 3.

Ponieważ akcja gry obserwowana jest przez gracza z perspektywy pierwszej osoby, przejście między walką o swobodną eksplorację jest niezauważalne. Gdy pojawią się przeciwnicy, wystarczy po prostu wyciągnąć broń i zacząć strzelać. I tak też się to odbywa, tyle tylko, że takie proste, siłowe podejście do potyczek kończy się zwykle przenie bardziej zaawansowanych, a co za tym idzie – również bardziej skutecznych taktyk.

Gość znany jest w światku jako „Projektor". Dla przyjaciół – Lampek.

Kiedy pojawią się przeciwnicy, w każdym momencie można spauzować grę, a wtedy bez kłopotu zmienić broń, skorzystać ze specjalnych umiejętności bohatera lub też wydać polecenia członkom drużyny. Postacie kierowane przez komputer korzystają ze sztucznej inteligencji, a wydawane im rozkazy są raczej ogólne (polegają głównie na wskazywaniu konkretnych przeciwników do ataku czy sugerowaniu mocy, jakiej w danym momencie warto użyć).


To mistrz pokera. Zawsze ma kamienną twarz.

Jednak dzięki zastosowaniu sprytnie zaprogramowanych algorytmów AI towarzysze Sheparda są na polu walki bardzo pomocni. Na tyle, że potrafią zaskoczyć nawet twórców gry. Szef BioWare tak wspomina jeden z wieczorów spędzonych przy Mass Effect: *– Grałem postacią, która specjalizowała się w karabinach snajperskich i nagle znalazłem*

Tymczasem młody Jedi... ops, nie ta bajka.

Łączy elementy RPG i... FPS-a, a AI czasem zaskakuje nawet samych programistów.

się w sytuacji, w której zaczął biec prosto na mnie wielki, zły przeciwnik. Był zbyt blisko, nie mogłem do niego strzelić ze snajperki i wiedziałem, że kiedy do mnie dobiegnie, zginę. Wpadłem w panikę, ale wtedy jedna z postaci sterowanych przez komputer użyła na nim umiejętgraną. – Liczba przeciwników, jacy jednocześnie mogą stanąć na twojej drodze – wyjaśnia w rozmowie Greg Zeschuk – *to co najwyżej dziesięciu, może dwunastu wrogów. Twoja drużyna to jednak maksymalnie tylko trzy osoby, więc nawet tylu przeciwników to poważny problem.* Na szczęście system walki zaimplementowany przez BioWare pozwala na stosowa-

Greg Zeschuk

Greg Zeschuk imał się w swoim życiu różnych zajęć – w młodości wynosił śmieci i przycinał trawę na mało prestiżowej uczelni Northern Alberta Institute of Technology, po zakończeniu studiów medycznych zajął się praktyką lekarską (nawet na jego „bajolerowej" wizytówce napisane jest 'Dr. Gregory P. Zeschuk' plus kolejne tytuły naukowe: BMSc MD MBA). W 1995 roku, wraz z dwoma kolegami po fachu, postanowił spróbować sił w branży gier komputerowych. Założone przez niego, Raya Muzykę i Augustine Yipa studio BioWare zadebiutowało symulacją robotów bojowych zatytułowaną Shattered Steel, ich późniejsze produkcje to m.in. Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic czy Jade Empire. Obecnie pracują nad Mass Effect, Dragon Age oraz grą na przenośną konsolę Nintendo DS, noszącą roboczy tytuł Sonic RPG. Greg bierze aktywny udział w tworzeniu wszystkich produkcji firmowanych logo BioWare.

Efekt machinima

Sekwencje animowane są w większości zrealizowane w bardzo filmowy sposób, sprawiają wrażenie wyjętych wprost z jakiejś dużej hollywoodzkiej produkcji science fiction. To wrażenie jak najbardziej zamierzone – do pracy nad filmikami (i ogólnie sposobem prezentacji gry) BioWare zaprosiło dwóch twórców multimedialnego nurtu filmowego o nazwie machinima, który polega na tworzeniu animacji przy wykorzystaniu fragmentów z gier. Są to Paul Marino i Ken Thain. Ten pierwszy to prawdziwa legenda machinima, założyciel organizacji Academy of Machinima Arts & Sciences oraz grupy artystycznej ILL Clan (http://trashtalk.illclan.com/).

Sam wyreżyserował jedno z najważniejszych dzieł tego prądu, film „Hardly Workin" oparty o silnik Quake'a 2 (patrz screen), uczestniczył też w pracach nad serią „Strangerhood" wykorzystującą elementy gry The Sims 2. Jego prace pokazywała stacja muzyczna MTV, wiele z nich zostało nagrodzonych na najróżniejszych festiwalach filmowych i machinimowych. Ken Thain to twórca nieco mniej utytułowany, ale równie utalentowany, o czym można się przekonać odwiedzając jego stronę internetową 3dFilmMaker.com.

W TO SIĘ OPŁACA GRAĆ!

City interactive

City Interactive to pierwsza w tej części Europy firma z branży gier komputerowych, która będzie notowana na Giełdzie Papierów Wartościowych.

Jesteśmy międzynarodowym wydawcą i największym w Polsce producentem gier komputerowych. Nasze gry dostępne są niemal na całym świecie. Marka **City Interactive** jest znana m.in. w Stanach Zjednoczonych, Niemczech, Francji, Włoszech, a także na odległych rynkach Japonii i Chin. Obecnie swoim zasięgiem obejmujemy ponad 40 krajów na 4 kontynentach i wciąż poszerzamy swoją dystrybucję. Zatrudniamy ponad 100 pracowników w głównej siedzibie firmy w Warszawie oraz studiach w Rzeszowie i Katowicach.

Działamy na jednym z najszybciej rozwijających się rynków gospodarczych na świecie. W Stanach Zjednoczonych przemysł gier komputerowych jest porównywalny pod względem zysków nawet z branżą filmową.

Zostań współwłaścicielem jednej z najszybciej rozwijających się polskich firm z branży gier komputerowych.

Wkrótce na giełdzie!

Szczegółowe informacje dotyczące nabycia akcji **City Interactive S.A.** znajdują się na stronie firmy www.city-interactive.com oraz na stronie Domu Maklerskiego IDMSA: www.idmsa.pl.

IDMSA DOM MAKLERSKI

City interactive

Zastrzeżenia Prawne
Niniejsza informacja nie stanowi oferty nabycia papierów wartościowych i ma charakter wyłącznie promocyjny. Jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o spółce City Interactive S.A. i jej ofercie publicznej jest prospekt emisyjny. Prospekt w wersji elektronicznej zamieszczony jest na stronie Emitenta: www.city-interactive.com oraz Oferującego: www.idmsa.pl. Prospekt emisyjny w formie drukowanej jest dostępny w punktach obsługi klienta Domu Maklerskiego IDMSA oraz w siedzibie Emitenta.

ności Lift, czyli podniosła go w powietrze. Przeciwnik dalej biegł, ale nie mógł mi nic zrobić i przefrunął gdzieś nad moją głową. Wiem, jak zaprogramowali to ludzie od AI, to bardzo prosta rzecz. Pracując nad sztuczną inteligencją można czasem osiągnąć bardzo zaawansowany efekt stosując zupełnie nieskomplikowane rozwiązania.

Dynamiczna taktyka

Twórcy zdecydowali się na wprowadzenie elementów shootera do potyczek, ponieważ uznali, że będą one najlepiej pasowały do futurystycznego świata gry. – *Wiele osób pyta nas, czy wróci jeszcze turowy system walki, taki jak w starych grach RPG* – mówi Zeschuk – *ale nie wiem, czemu adresują to pytanie właśnie do nas. Przecież już przy Baldur's Gate staraliśmy się od niego uciec. Co prawda, nie wydaje mi się, żeby taki mechanizm rozgrywki jak system turowy był już zupełnie nieadekwatny, ale sądzę, że graczy, którzy naprawdę chcieliby oglądać takie walki, jest dużo mniej niż kiedyś. Ale i tak wszystko zależy od tego, co chcesz osiągnąć w swojej grze, czemu system walki ma służyć. My zawsze staraliśmy się doprowadzić do tego, by walki w naszych tytułach miały swój wyraźny rytm, by pozwalały graczom na korzystanie z wymyślonych przez nich taktyk. W Mass Effect dodatkowo naszym celem było nadanie starciom dynamicznego charakteru, bo przecież w przyszłości większość potyczek będzie właśnie taka. Ale nie znaczy to wcale, że walka w Mass Effect to tylko strzelanie, jest w niej naprawdę dużo taktyki. By to docenić, warto pograć w grę co najmniej kilka godzin, kiedy zaczynasz spotykać trudniejszych przeciwników, stosujących nieprzewidywalne zagrywki.*

Ten efekt rzeczywiście udało się osiągnąć, a wraz z nim zróżnicowanie kolejnych strzelanin. Podczas testów miałem okazję wziąć udział w kilkunastu walkach i w większości przypadków znacząco różniły się one charakterem. Szczególnie duże wrażenie zrobiła na mnie infiltracja kompleksu, w którym ukrywał się poszukiwany przez Sheparda kosmiczny rzezimieszek o imieniu Fist. Przypominała sekwencje z najlepszych taktycznych FPS-ów, z ukrywaniem się za załomami muru i wzajemną asekuracją członków drużyny.

BioWare i sprawa polska

Programiści studia BioWare nie tylko zajmują się produkcją nowych gier komputerowych, ale i uniwersalnych silników wykorzystywanych później przez inne zespoły. To właśnie w BioWare powstał Infinity Engine, na którym działały serie Baldur's Gate i Icewind Dale, oraz Aurora Engine, który napędza obie części Neverwinter Nights i powstającego w naszym kraju Wiedźmina. Zapytany o ten ostatni tytuł Greg Zeschuk przyznał, że wraz z Rayem (Muzyką, drugi założyciel BioWare) często kontaktuje się z CD Projektem i obaj widzieli zaawansowaną wersję polskiego tytułu. Jak mówi: – *Gra robi wrażenie i trudno poznać, że stworzyli ją ludzie, dla których jest to pierwszy tak duży projekt.* Dodaje także: – *Widząc, co z silnikiem Aurora zrobili ludzie z CD Projektu, zaczynam obawiać się o przyszłość naszego studia, bo rośnie nam utalentowana konkurencja. W ich pracy widzimy te same cechy, które charakteryzują ludzi z BioWare – zaangażowanie w projekt, oryginalność, gotowość do podjęcia ryzyka. Kiedy w ten sposób podchodzisz do tego, co robisz w branży gier, a zresztą w każdej branży, możesz osiągnąć spory sukces.*

Do potyczek wprowadzono elementy shootera, bowiem pasują one najlepiej do futurystycznego świata gry.

OXY
www.oxypolska.pl
POCZUJ WOLNOŚĆ...
OXY
Głęboko oczyszczający
Oczyszcza twarz i zapobiega powstawaniu zmian skórnych o charakterze trądziku
Żel do mycia twarzy
OXY
Oczyszcza twarz, odblokowuje pory i zapobiega zmianom o charakterze trądziku
OXY
Tonik oczyszczający
OXY 10
OXY
ONE WIPE CLEANS YOUR FACE
DESTROYS BACTERIA AND
HELPS PREVENT SPOTS
TRIPLE ACTION
... GWIŻDŻ NA PRYSZCZ!
DOSTĘPNE TYLKO W APTECE
OXY-10 zawiera nadtlenek benzoilu uwodniony 10%. Wskazania: leczenie trądziku pospolitego. Podmiot odpowiedzialny: The Mentholatum Co. Ltd., Wielka Brytania. Informacja o leku: AMIS Medica Sp. z o.o., budynek Europlex, ul. Puławska 17, 02-515 Warszawa, tel. (22) 349 67 00, www.oxypolska.pl
Przed użyciem zapoznaj się z informacją na opakowaniu, która zawiera wskazania, przeciwwskazania, dane dotyczące działań niepożądanych i dawkowania oraz informacje dotyczące stosowania produktu leczniczego, bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

Kosmitki są, a-ha, a-ha, gorące...

Czerwona sportowa bryka – to się sprawdza w każdym wszechświecie.

Taktyczny wymiar systemu walki Mass Effect rozszerzają najróżniejsze dodatki do broni – będzie ją można modyfikować i ulepszać – oraz specjalne umiejętności dostępne bohaterowi, podzielone na grupy zdolności technicznych i biotycznych. Te pierwsze aktywuje się korzystając z OmniTool, specjalnego narzędzia, które pozwala m.in. na stawianie energetycznych tarcz chroniących przed strzałami przeciwnika. Umiejętności biotyczne, czyli w uproszczeniu takie, które wykorzystują efekt masy do oddziaływania na elementy organiczne, umożliwiają m.in. unoszenie przeciwników w powietrze poprzez manipulacje grawitacją czy wykorzystywanie telekinezy.

Nie przerywaj!

Mniejsza rewolucja czeka nas w systemie rozmów – tu główna nowość polega na tym, że **wymiana zdań będzie bardziej płynna niż w przypadku wcześniejszych gier BioWare i RPG-ów w ogóle**. Efekt ten zostanie uzyskany w zaskakująco prosty sposób – możliwe do wyboru kwestie pojawią się na ekranie, jeszcze zanim rozmówcy wypowiedzą ostatnie słowo, dzięki czemu będzie można przerwać im w pół zdania. System animacji twarzy, jeden z bardziej zaawansowanych elementów Mass Effect, opracowano w taki sposób, by rozmówcy bohatera na tak niegrzeczne zachowanie zareagowali w odpowiedni sposób – zmarszczyli brew czy wydęli z niesmakiem usta, czasem po takim zachowaniu zmienią również nastawienie do Sheparda i np. odmówią mu pomocy.

W Mass Effect pojawią się również rozwiązania, jakie fani gier kanadyjskiego studia już znają. Niektóre wypowiedzi będą powiązane z odpowiednimi umiejętnościami bohatera i np. w pewnych sytuacjach będzie on mógł wpłynąć na rozmówcę przy użyciu charyzmy, przez dwa wskaźniki – dobre uczynki powiększają wskaźnik Paragon (w tłumaczeniu z ang. *wzór doskonałości*), zaś złe wskaźnik Renegade (*odszczepieniec*).

Poczekaj, zrobię ci kolejny przedziałek, co?

Nie było jeszcze gry BioWare, która nie ukazałaby się na PC.

w innych zaś zastraszyć go. Również należące do drużyny postacie niezależne będą w pewnych momentach aktywnymi uczestnikami dialogów, dorzucając własną opinię lub... doprowadzając do konfliktu z interlokutorem. Słowne utarczki mogą się również pojawić między członkami drużyny – a co najmniej w jednym przypadku taka różnica zdań może doprowadzić do użycia broni. W sekwencji, jaką miałem okazję zobaczyć, należący do gadopodobnej rasy Krogan łowca nagród o imieniu Urdnot Wrex przeciwstawia się Shepardowi, gdy ten chce z pewnych względów zniszczyć fabrykę produkującą lekarstwo na chorobę dziesiątkującą jego rasę. To, jak zachowa się w tej sytuacji bohater, zależy tylko i wyłącznie od gracza, a może on wyjść z tego konfliktu co najmniej na kilka sposób, również... z zimną krwią strzelając Wrexowi w głowę.

Moralność osi

Ta decyzja – podobnie jak większość innych, jakie przyjdzie nam podjąć w trakcie rozgrywki – wpływa na reputację bohatera i jego „moralność". We wcześniejszych grach BioWare ta cecha charakteru kierowanej postaci określana była na jednej skali. Np. w Knights of the Old Republic na jednym jej krańcu znajdowała się Jasna, na drugim zaś Ciemna strona Mocy. W Jade Empire podobna oś pokazywała, czy bohater reprezentuje szkołę Otwartej Dłoni czy Zaciśniętej Pięści. W Mass Effect system ten został zastąpiony

Dragon Age – niebawem!

Przy okazji rozmowy z Gregiem Zeschukiem musiał się pojawić temat Dragon Age – bardziej tradycyjnej, bo osadzonej w realiach fantasy gry RPG, która również powstaje w BioWare. Chociaż zarówno Dragon Age, jak i Mass Effect ogłoszone zostały mniej więcej w tym samym czasie, to, co dzieje się z tym pierwszym tytułem, jest absolutną tajemnicą, a kanadyjskie studio bardzo skrzętnie pilnuje, by żadne informacje przed czasem nie przedostały się do graczy (i producentów konkurencyjnych gier).

Jednak jak mówi Greg, wkrótce ta zasłona zostanie uniesiona i dowiemy się nieco więcej na temat tak oczekiwanego przez fanów BioWare tytułu, na razie zaś zdradził tylko, że: – *z Mass Effect przenosimy do Dragon Age kilka elementów, na pewno system animacji twarzy, bo z niego jesteśmy bardzo zadowoleni. Skorzystamy też z innych rozwiązań, ale nie mogę jeszcze powiedzieć, jakich. Dragon Age to zupełnie inna gra niż Mass Effect, dużo bardziej klasyczny „RPG od BioWare", dlatego też nie wszystko można przenieść. Dla przykładu chcemy w nim w całkowicie unikalny sposób podejść do przedstawiania akcji i pracy kamery, i choćby to musimy wymyślić specjalnie na potrzeby tego tytułu.* Nowe, konkretne informacje pojawią się być może już w przyszłym miesiącu, a jeśli tylko tak się stanie, na pewno znajdziecie je w naszym magazynie

Massa stron

Mass Effect to jedna z nielicznych gier, którym towarzyszą również inne media – płyty z muzyką, animacje, książki. Ten tytuł jest jednak pierwszym w historii, który doczekał się powieści osadzonej w tym samym uniwersum i wydanej jeszcze przed premierą gry! Książka zatytułowana „Mass Effect: Revelation" ukazała się w wakacje i jest fabularnym „prequelem" gry.

Jej pojawienie się na rynku wyjaśnić może fakt, że napisał ją Drew Karpyshyn, kanadyjski autor powieści science fiction, który na co dzień pracuje w studiu BioWare i jest m.in. autorem scenariusza Star Wars: Knights of the Old Republic. Miał również duży wkład w powstawanie fabuły Mass Effect. Dla fanów gry – obecnych i przyszłych – najważniejszym atutem książki jest to, że skupia się na głównym „łotrze", turianie o imieniu Saren, i przedstawia zdarzenia z jego przeszłości, które rzucają światło na motywację jego knowań. Fragmenty książki znaleźć można pod adresem: http://masseffect.bioware.com/galacticcodex/revelation.html. Karpyshyn zapowiada również drugą część „Revelation", zatytułowaną – jakże oryginalnie! – „Revolution".

Futurystyczny Tetris w sieci. Naprawdę uzależnia.

O tym, w jaki sposób wpływa to na rozgrywkę, Greg Zeschuk mówi następująco: – *Współczynniki wpływają głównie na przebieg dialogów. Oba są powiązane m.in. z umiejętnościami bohatera o nazwach Charm [w tłumaczeniu z ang. wpływanie, charyzma] i Intimidate [zastraszanie]. Kiedy większość rozmów prowadzisz w ostry sposób, rośnie twój wskaźnik Renegade, jednocześnie kolejne rozmowy z postaciami, które znają twoją reputację, wyglądają już zupełnie inaczej, część z nich zaczyna się ciebie bać. W Knights of the Old Republic twoje łże i dobre uczynki były na jednej skali, mogłeś więc przez część gry robić te pierwsze, a potem całkowicie naprawić swój wizerunek. W Mass Effect napotkane osoby pamiętają o twoich grzeszkach, nic tu nie idzie w zapomnienie. W pewnym sensie oba współczynniki mają też wpływ na zakończenie gry, ono jednak zależy głównie od dwóch decyzji podejmowanych w kluczowych momentach rozgrywki.*

Będą momenty!

Różne zakończenia dowodzą, że mimo nietypowego uniwersum i systemu walki, który na pierwszy rzut oka zdaje się nie pasować do gry RPG, Mass Effect jest tak naprawdę w 100% produkcją BioWare, tytułem z cechami, jakie w produkcjach kanadyjskiego studia gracze cenią najbardziej. Świat jest ogromny i obmyślony w najdrobniejszych szczegółach – świadczą o tym bogaty Codex, czyli opis galaktyki, jaki znaleźć można w grze oraz – na razie częściowo – na jej oficjalnej stronie WWW.

No i słowa Zeschuka, który twierdzi, że – *cały zespół wiele pracy włożył w stworzenie wiarygodnego modelu galaktyki po to, by gracze mieli co eksplorować. Kosmiczna mapa dostępna z poziomu mostka kapitańskiego SSV Normandy działa w taki sposób, że w największym oddaleniu widzisz tylko konstelacje gwiazd, potem znajdujące się w nich systemy, na końcu planety, asteroidy itd. Kiedy ją przeglądasz, zawsze możesz odkryć coś ciekawego. Nie na wszystkich planetach będzie można wylądować, ale na wielu tak, a taka wyprawa jest jak jednoręki bandyta – czasem wylosujesz prawdziwą wygraną, a czasem tylko stracisz czas. Na jednych znajdziesz tylko jakieś śmieci albo wraki sztucznych satelitów, na innych zaś opuszczone bazy kryjące prawdziwe skarby. To jeden z elementów Mass Effect, z których jestem najbardziej zadowolony – dajemy graczom wspaniałą fabułę, ale też wolność, by w każdej chwili mogli powiedzieć: nie, teraz nie chce się nią zajmować, chcę po prostu odkryć to, co ma do zaoferowania przestrzeń kosmiczna.*

W Mass Effect znajdziemy też nieliniową, pasjonującą fabułę. Jak mówi Zeschuk: – *To gra na poziomie nieliniowości zbliżonym do tego, co udawało się nam osiągnąć w naszych starszych grach, jak choćby Baldur's Gate, w którym niemal w każdym momencie mogłeś iść dosłownie wszędzie.* W całość wpleciony zostanie wątek romansowy (będzie scena erotyczna!), a to wszystko okraszone będzie fantastyczną oprawą graficzną i klimatyczną ścieżkę dźwiękową (w eterycznym, ambientowym stylu Briana Eno czy Vangelisa).

Pozostaje tylko odpowiedzieć na zadane we wstępie pytanie. **Czy Mass Effect powstanie na PC? Według plotek miałoby się to stać jeszcze w pierwszej połowie 2008 roku**, jednak żaden z przedstawicieli Microsoftu nie potwierdza, ale i nie zaprzecza tej wersji. A sam Zeschuk? Spytany wprost uśmiecha się tylko tajemniczo (znacząco?) i mówi, że istnieje taka możliwość, ale oficjalnie ogłoszona została tylko wersja na Xboxa 360 i na niej wolałby się skoncentrować. A potem dodaje: – *Jak to zinterpretujesz, zależy od ciebie, ale nie było jeszcze gry BioWare, która nie ukazałaby się na PC.*

I wszystko jasne. Wypada więc cierpliwie czekać. |CDA|

Tu miała być reklama gry Kane & Lynch.

Ale ze względu na jej charakter nie została zaakceptowana przez redakcję CD-Action.

Jeśli chcesz ją obejrzeć, wejdź na:

http://www.cenega.pl/kl/reklama.pdf

WKRÓTCE W SKLEPACH

WWW.KANEANDLYNCH.COM

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. and Eidos plc. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

CENEGA

- PRODUCENT: CDP RED STUDIO
- DATA PREMIERY: 26 PAŹDZIERNIKA
- WWW.THEWITCHER.COM
- GATUNEK: ACTION RPG
- MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | UDAŁ SIĘ!

WIEDŹMIN

GRA KOMPUTEROWA

To już ostatnia prosta przed zakrętem, za którym każdy sam będzie mógł się przekonać, czy warto było inwestować w Wiedźmina nadzieję. Premiera tuż-tuż, a tymczasem my już teraz możemy odpowiedzieć wam na to pytanie.

Nikt chyba nie napisał o Wiedźminie tyle co my. Czy jakakolwiek inna gra doczekała się w CD-Action aż trzech Tematów Numeru? Trzymaliśmy za ten projekt kciuki od momentu, gdy studio CDP RED rozpoczęło prace nad grą i postawiliśmy ją w jaskrawym świetle reflektora. To, że powracaliśmy do Wiedźmina raz za razem, nie wynikało przy tym jedynie z dziennikarskiego obowiązku czy patriotycznych pobudek, które kazały nam wspierać rodzimych twórców. My po prostu wiązaliśmy z tą grą wielkie nadzieje jako gracze i miłośnicy książek Sapkowskiego. Konieczność przekazania wam informacji, że gra tych oczekiwań nie spełniła, byłaby zwyczajnie bolesna. Byłaby, ponieważ takiej konieczności nie będzie.

Wiedźmin skończony!

Już teraz **mogę stwierdzić z całym przekonaniem, że Wiedźmin się udał**! I co najważniejsze, opinii tej nie wyrażam na podstawie niedorobionej bety i obietnic twórców, że w dniu premiery wszystko będzie cudne. Nie wyrażam jej też po godzince spędzonej w studiu RED, z opiekunem siedzącym mi na plecach i pokazującym, jak przejść specjalnie przygotowany fragmencik gry. Płytka z niemal finalną wersją Wiedźmina leży właśnie przede mną (*pilnuj jak oka w głowie!* – zawył Mac Abra, pokazując przewidziane w umowie sankcje, grożące za „wycieknięcie" gry „do drugiego obiegu"), a ja piszę te słowa po weekendzie intensywnego grania w zaciszu własnego pokoju. I chcę skończyć ten artykuł jak najszybciej, by móc wrócić do gry i zobaczyć, co będzie dalej. Taka jest dobra.

Efekt działania eliksiru Kot – mroki ustępują przepalonym kolorom i rozmyciom.

Co oznacza, że otrzymana przeze mnie wersja jest „niemal finalna"? To, że **gra jest już właściwie skończona, a twórcy nanoszą ostatnie szlify i rozgniatają ostatnie bugi**. Cóż... powiem szczerze, że wyciągałem już ze sklepowych pudełek produkcje, które miały o wiele więcej niedoskonałości niż egzemplarz Wiedźmina przysłany nam przez CD Projekt z zastrzeżeniem, że gra wciąż jest (i będzie aż do premiery) poprawiana.

(Prawie) wszystko trybi

Dobrym znakiem jest to, że **zaliczając ok. 10 godzin gry nie natrafiłem niemal na żadne niedoróbki w warstwie rozgrywki jako takiej**. Wszelkie mechanizmy działają jak należy, fabuła się klei, nie napotkałem żadnych „popsutych" questów ani dziwacznych dialogów, które sugerowałyby, że grze się coś pokiełbasiło. Raz z ponurą satysfakcją mruknąłem *„no tak, takiej sytuacji nie przewidzieli i to zadanie trafił szlag"*. Dziennik kazał mi po wykonaniu questa wrócić do zleceniodawcy w miejsce, w którym tego – ze względu na dramatyczne wydarzenia w wiosce – już nie było, a jegomość odszukany gdzie indziej nie palił się do rozmowy. Pogodziłem się z faktem, że niewykonalny quest do końca gry będzie nawiedzał listę aktywnych zadań, ale twórcy mile mnie zaskoczyli – zleceniodawca spotkany ponownie w kolejnym rozdziale gry pamiętał o zadaniu (choć dziennik wciąż przekonywał mnie, bym po nagrodę cofnął się do wioski, do opuszczonej tawerny). Stąd gość sypnął złotem, marudząc przy tym jednak, że przyniosłem mu zdobyty przedmiot poniewczasie. Przykład ten pozwala wierzyć, że twórcy przewidzieli właściwie wszystko, wszelkie kwestie związane z fabułą oraz questami zostały dopięte na ostatni guzik, a użytkownik nie będzie w stanie „zaskoczyć" gry. Mam jednak nadzieję, że w ostatecznej wersji dziennik będzie sprawniejszy i jeżeli z jakiegoś powodu zmieni się np. czyjeś miejsce pobytu, markery na mapie zostaną odpowiednio zaktualizowane...

To nie był szczęśliwy dzień utopca Czesława.

Nie ma to jak karczemna bitka po ciężkim dniu pracy.

Żaden screen nie odda niestety efektowności walki w Wiedźminie.

Tu się dokręci, tam przyszlifuje

Pewnych szlifów wymaga jeszcze warstwa techniczna gry. Szczególnie dwie przykre przypadłości zatruły mi nieco radość z obcowania z obecną wersją Wiedźmina. Po pierwsze, gra co jakiś czas wywala się bez ostrzeżenia do Windows. Dość często też interfejs wariował i przestawał wyświetlać niektóre napisy, w tym dymki z objaśnieniami, co uniemożliwiało dalszą grę i zmuszało mnie do ponownego jej uruchomienia. Wyświetlane są w nich mianowicie wszelkie informacje o przedmiotach w ekwipunku i o umiejętnościach – brak objaśnień oznacza więc np. konieczność handlowania czy rozwijania Geralta w ciemno, bo nie wiesz, jaki przedmiot lub umiejętność wybierasz klikając daną ikonę. Twórcy powinni się też przyjrzeć pracy kamery podczas rozmów – zdarza się jej ustawić tak niefortunnie, że zamiast mówiącego widzimy np. ścianę albo krzak. Opisane problemy są jednak na tyle oczywiste, że wątpię, aby nie zostały poprawione.

Jak się w to gra? Świetnie, naprawdę świetnie!

Zawiesili kamerę!

Istotnym dodatkiem w stosunku do wersji, w którą graliśmy pół roku temu w siedzibie CDP RED w Warszawie, jest obiecywany przez twórców już wtedy **nowy tryb kamery, w którym ta zawieszona jest nad prawym (lub też lewym – wedle uznania gracza) ramieniem Geralta** i ukazuje akcję z perspektywy trzeciej osoby. Podpowiedź w menu opcji informuje, że tryb ten przewidziano dla graczy, którzy chcą być „bliżej akcji". I faktycznie – Geraltem sterujemy za pomocą kwartetu WSAD i myszki, a podczas walki można nawet robić uniki uderzając dwukrotnie wybrany kierunek. **Gra jednak nie przemienia się wbrew pozorom w bezmyślną rąbankę**, ponieważ system walki (z pominięciem uników) wygląda w tym trybie tak samo jak w przypadku sterowania samą myszką z kamerą zawieszoną nad postacią – nadal walczymy klikając przeciwników, a kolejne ciosy dołączamy do kombinacji przyciskiem myszy w momencie, gdy jej kursor zmieni kształt.

Tyle że w tym nowym trybie prezentacji akcji kursor został unieruchomiony na środku ekranu niczym celownik w strzelankach, a ruchy myszy obracają kamerę. (Można też kursor „odkleić", gdy chcemy np. kliknąć jakiś element interfejsu – wystarczy przytrzymać Shift.) Dla mnie jest to strzał w dziesiątkę – za pomocą WSAD-u i myszy steruje się Geraltem o wiele wygodniej niż samym gryzoniem, a walka jest bardziej emocjonująca.

Stwierdzono klimacik...

Podczas obcowania z pełną wersję gry **miałem wreszcie możliwość przetestowania systemu wyborów i następstw**, który ma tu być ważniejszym „ficzerem". Wcześniej wiedzieliśmy o nim tyle, ile opowiadali autorzy gry, podając przykłady. W praniu wydaje się sprawdzać bardzo dobrze,

Dzielnica biedoty w Vyzimie.

Za filarem stoją cztery półnagie ślicznotki.

Bez dwóch zdań: to w pełni profesjonalna i udana produkcja.

jednak na ostateczną ocenę tego elementu będziecie musieli poczekać do recenzji, bym miał możliwość przejścia gry po raz drugi, wybrania innych ścieżek i porównania efektów. Wtedy okaże się, na ile nasze decyzje zmieniają faktyczny przebieg dalszej rozgrywki. **Zresztą nie tylko te większe wybory (np. na wagę czyjegoś życia lub śmierci) mają wpływ na grę** – również podczas rozmów trzeba uważać, ponieważ jedna nierozważna wypowiedź może zniechęcić rozmówcę do tego stopnia, że każe on Geraltowi spadać i strzeli trwałego focha (a wtedy np. nici z handlu). Ogólnie Wiedźmin sprawia wrażenie tak rozbudowanego, jak obiecywali twórcy i chyba faktycznie warto będzie ukończyć grę więcej niż raz.

Pozdrowienia z Vyzimy przesyła Geralt.

To, że mogłem zagrać w pełną wersję Wiedźmina, pozwoliło mi także odpowiedzieć na pytanie, jak udało się przenieść na ekrany monitorów specyficzny klimat twórczości AS-a. **Gra jest dorosła – i nie mam tu na myśli jedynie juchy, która obficie chlapie podczas walk, ale także treści w Wiedźminie zawarte.** Język nie jest aż tak soczysty jak u Sapkowskiego, ale trafiają się też przekleństwa największego kalibru (w tym 'fuck' – testowałem wersję anglojęzyczną). Jest tu też multum nawiązań do książkowego pierwowzoru – pojawiają się postacie z kart książek, w rozmowach wypływają znajome nazwiska. Jednym słowem – **gracz obeznany z książkami Andrzeja Sapkowskiego znajdzie tu masę smaczków**. Autorzy obiecywali wierność oryginałowi i słowa dotrzymali.

...i grywalność

A jak się w to gra? Świetnie, naprawdę świetnie. Każdy element został dopieszczony – **wciągający scenariusz, efektowna oprawa graficzna, świetna muzyka, trafione rozwiązania w mechanice rozgrywki**. To jest w pełni profesjonalna i udana produkcja, bez dwóch zdań. Na szczegóły musicie jednak poczekać – jeśli nie nastąpi żadna katastrofa (której póki co nic nie zapowiada) – do następnego numeru. Na razie musi wam wystarczyć świadomość, że nie czekaliśmy na tę grę po próżnicy, o czym donoszę z ogromną ulgą. Gdybym miał już teraz wystawiać ocenę, bez żadnych wątpliwości dałbym... Albo nie, nie powiem – będziecie musieli wytrzymać ten miesiąc... |CDA|

www.NIVEA.pl/meskarzecz

Nadchodzi czas białego zimna

DEZODORANT NIVEA AQUA COOL

PRODUCENT: ORION GAMES
DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2008
WWW.BUKA.COM
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

GHOST | BUDIET CHARASZO

DUSK-12

Gdy fabuła gry zaczyna się od stwierdzenia, że wojskowi eksperymentują nad jakimś wirusem, zwykle potem pojawia się jedno z rozwinięć. Albo okazuje się, że eksperyment się nie powiódł i wirus wymknął się spod kontroli, albo też, że eksperyment się powiódł... ale wirus wymknął się spod kontroli.

Może manicure dla pana?

Nie inaczej jest w Dusk-12. Próby wyprodukowania superżołnierza skutkują zarażeniem całego miasta, w którym znajduje się ośrodek badawczy. Ponieważ wirus okazuje się nieuleczalny, jedynym sposobem jego unicestwienia jest usunięcie nosicieli.

Antywirusy w akcji

W cztery lata po wypadku do miasta zostaje wysłany oddział specjalny, którego zadaniem jest oczyszczenie okolicy z niebezpiecznych mutantów. Jak się szybko okazuje, wojskowi nie docenili zagrożenia i wysłani żołnierze – mimo nowoczesnego uzbrojenia – muszą się wycofać.

W grze wcielamy się w postać jednego z członków oddziału pacyfikacyjnego. Wraz z kompanami przebijamy się do punktu zbornego, skąd ma nas zabrać śmigłowiec. Tymczasem w mieście przebywają nie tylko mutanci, ale też uzbrojeni bandyci oraz członkowie nieznanej organizacji militarnej.

Pieszo i kamazem

Podczas drogi do punktu ewakuacyjnego korzystamy z całkiem sporych zasobów oręża. Pomocne też okażą się różnego typu pojazdy, przy czym kamaz z naszym bohaterem za kierownicą okazuje się równie niszczycielską bronią co średniej wielkości czołg. Ta część gry to klasyczny FPS. Broń to standard od noża poprzez pistolet, dubeltówkę, karabiny maszynowe, kończąc na wyrzutni rakiet. Również prowadzenie pojazdów nie jest jakimś novum.

Po drugiej stronie lustra

Ciekawiej za to zaczyna się robić w drugiej części gry. Nasz bohater zostaje schwytany i budzi się w obcym miejscu. Wychodzi z dziwnej komory w jakimś laboratorium i w sąsiednim pomieszczeniu odnajduje własne ciało z wyciętym mózgiem. Został przemieniony w mutanta. Eksperyment z superżołnierzem nie był tak do końca nieudany, o czym świadczy jego nowe, potężne ciało i umiejętności, jakimi teraz dysponuje. Postanawia wyjaśnić tę sprawę i zemścić się na ludziach, którzy go wykorzystali.

Jako mutant nie posługuje się bronią, ale dzięki zwiększonej sile i odporności rozprawia się z wrogami ręcznie. W miarę rozgrywki

Bohater wychodzi z komory i odnajduje własne ciało z wyciętym mózgiem.

jego potęga ma rosnąć i pozwalać na rzucanie we wrogów coraz większymi przedmiotami i elementami otoczenia. Oprócz ciosów jego bronią jest też 6 specjalnych zdolności, 4 z nich włączamy za pomocą menu, jedna jest automatyczna, a ostatnia to alternatywny tryb walki. Wśród wybieralnych umiejętności mamy: X-ray (czyli widzenie w ciemnościach), Bullet Time, czyli spowolnienie przeciwników, Speed – bardzo szybkie bieganie i dłuższe skoki, Mind Blast, czyli psychiczna fala uderzeniowa.

Dodatkową zdolnością jest uwidocznienie celu – gdy nakierujemy celownik na jakiegoś wroga, jego kształt zostaje podświetlony za pomocą błękitnej obwódki, co pozwala go zauważyć nawet w ciemnym miejscu. Jako alternatywny tryb walki używany jest Mind Chocker, czyli duszenie przeciwnika za pomocą myśli (coś, co Darth Vader robił w Gwiezdnych Wojnach). Niestety moc psychiczna wyczerpuje się podczas używania tych zdolności i choć regeneruje się z czasem, musimy uważnie nią dysponować. Tym bardziej że wrogów nie brakuje i co chwilę ktoś usiłuje naszemu bohaterowi zrobić kuku.

Pamiętaj: nie parkuj poloneza na przedmieściach Paryża!

Technikalia

Grafika, choć nie jest taka jak w Crysisie, stoi na całkiem wysokim poziomie i nie odbiega od innych nowych produkcji. Część przedmiotów i otoczenia da się zniszczyć, przesunąć lub wręcz można nimi rzucić, ale nie jest ich aż tak wiele, jak w press packach zachwalają producenci. Fizyka tych przedmiotów, wygląd wody i zachowanie pojazdów są jak najbardziej akceptowalne, choć nie wywołują nabożnych pomruków.

Większość z rzeczy zapowiadanych przez producentów już teraz działa w wersji, w jaką miałem okazję pograć. A resztę mają zaimplementować do czasu premiery. Zatem **będzie to chyba jedna z niewielu gier, które faktycznie wyglądają tak, jak obiecano w zapowiedziach. :)**

Dostępny ma być też tryb multiplayer do 16 osób, przy czym możliwe będą walki pomiędzy drużynami ludzi i mutantów.

Wnioski?

Póki co gra zapowiada się na niezłego FPS-a. Może nie będzie on rewolucyjny, ale nie wygląda też na to, aby miał być kojarzony tylko ze stratą czasu i pieniędzy. Myślę, że warto będzie po niego sięgnąć, gdy już pojawi się na naszym rynku. Jedynym zgrzytem są spore wymagania sprzętowe...

Przewidywany czas premiery to pierwszy kwartał przyszłego roku. |CDA|

„Mamy do czynienia z fantastycznie zaprojektowaną sieciową strzelanką”

— GRY ONLINE

Grę poleca

radio eska

Specjalna oferta dla kafejek internetowych. Szczegóły pod adresem: kawiarenki@cenega.pl

„Quake Wars będzie rządzić”

— ONET.PL

„Jeden z największych hitów 2007”

— WP.PL

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

WWW.ENEMYTERRITORY.COM QUAKEWARS.CENEGA.PL

• 100 darmowych serwerów SHOOTERS.PL • Ranking graczy • Turnieje z nagrodami

Pokaż, że jesteś najlepszy!

Gra firmy

id™

idSoftware.com

Producent

splash damage™

Wydawca

ACTIVISION.

© 2007 Id Software, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane i dystrybuowane przez Activision Publishing, Inc. na mocy licencji. Gra wyprodukowana przez firmę Splash Damage Ltd. Firma Activision nie gwarantuje dostępności rozgrywki online i może wycofać obsługę gry sieciowej bez uprzedniej informacji. Enemy Territory: QUAKE Wars oraz ID są znakami handlowymi firmy Id Software, Inc. Activision jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Activision Publishing, Inc. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe są własnością ich właścicieli. Wyłączny wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Pomoc techniczna: (22) 868 52 61.

99,90 PLN

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

PC DVD ROM

POLSKA WERSJA PL

16+

www.pegi.info

game walker

Hej! I oto ostatni GW, w którym wstępniak pisze Smuggler – od tej pory zacznie nim rządzić Eld. Już się boję! :) Oraz pierwszy GW, w którym będzie dla was pisał Bosman – czyli Janek Jankowski, twórca wybierałki Covera i nie tylko. I bodaj ostatni GW, w którym wy ograniczacie się TYLKO do jego czytania, bo chcemy, byście także go współtworzyli.

O CO nam chodzi? W tym numerze powróciliśmy do kilku starych, sprawdzonych pomysłów (m.in. Pod Ostrzałem), ale chcielibyśmy, byście dołożyli coś od siebie. Pod adresem mailowym gw@cdaction.pl czekamy na wasze pomysły na to, co ma być w GW (czyli również pytania do ankiet), a przede wszystkim na waszą twórczość. Przysyłajcie swoje rysunki, karykatury, komiksy, zdjęcia, rozmówki podczas grania itd. Najciekawsze pomysły i prace zostaną nagrodzone. I opublikowane. GameWalker to także WY!

W programie nadawanym **późnym** wieczorem Bóg dementuje plotki jakoby znał oficjalną datę premiery Duke Nukem Forever.

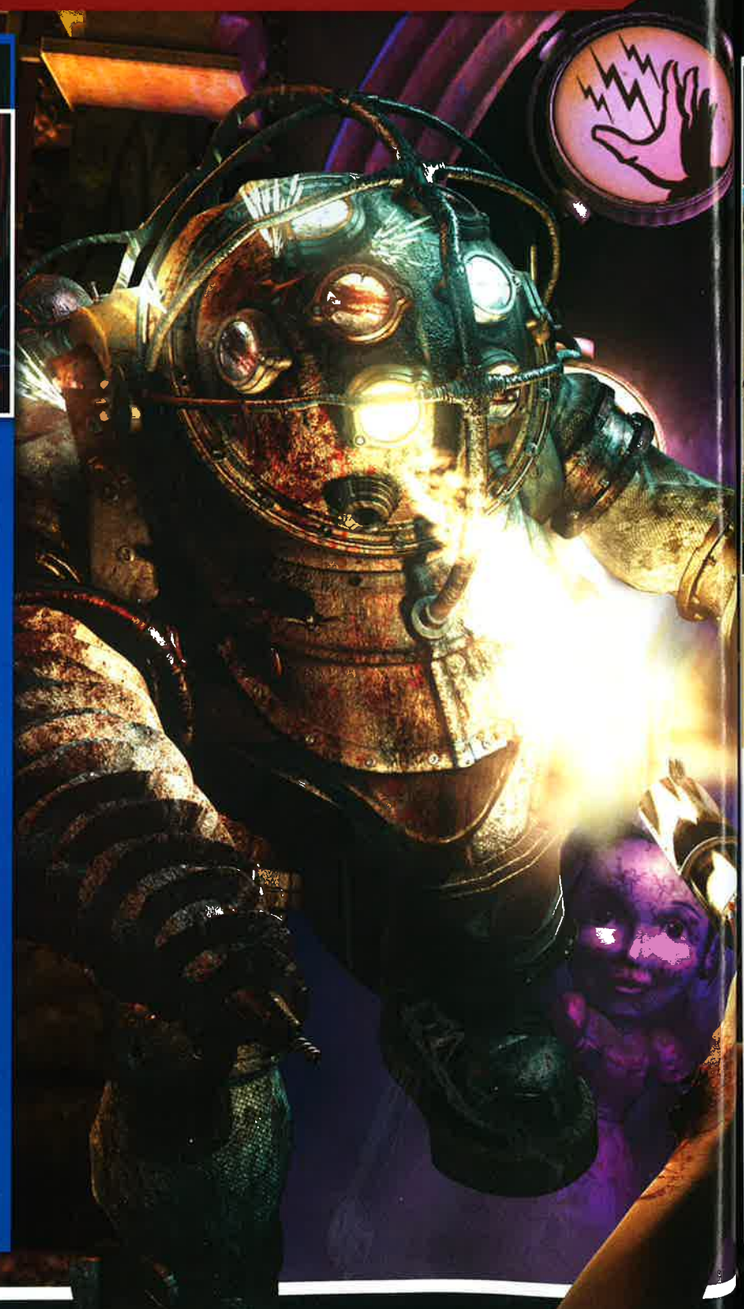
STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 13 GIER

FPS	2	Przygodowa	1	Sim	1
Horrory	2	RPG	1	Sport	1
Polonizacje	2	RTS/strategie	3		

W wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podajemy nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci tego nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody poniżej zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

Karty Nvidii		GeForce 6xxx/7xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)	Radeon 9500/9600/9700/9800	SM 2.0 (DX 9.0)
GeForce 1/2/MX/4 MX	T&L (DX 7.0)	GeForce 8xxx	SM 4.0 (DX 10)	Rodzina X (modele „trzycyfrowe")	SM 2.0 (DX 9.0)
GeForce 3	SM 1.1 (DX 8.0)			Rodzina 1xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)
GeForce 4 Ti	SM 1.3 (DX 8.1)	Karty ATI		Rodzina 2xxx	SM 4.0 (DX 10)
FX 5200/5600/5700	SM 2.0 (DX 9.0)	Radeon 7500	T&L (DX 7.0)	T&L – Transform & Lighting	
FX 5800/5900/5950	SM 2.0+ (DX 9.0b)	Radeon 8500/LE/9100/9000/9200	SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1)	SM – Shader Model (wersja shaderów)	

BioShock



Gatunek: FPS
Podobne do: gier serii System Shock
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9 i znak jakości
Demo: DVD 10/07
Strona w CDA: 074

Od gema: Inteligentny first-person shooter z naprawdę głęboką fabułą. Zapewne gdyby nie głupie błędy w prezentacji – podrygiwania ragdollowych trupów czy niestabilność na niektórych konfiguracjach – byłoby 10/10. Nic, czekamy na BioShocka 2.

Smuggler: Mnie tam akurat te nie tyle podrygujące, co wijące się jak węże elementy kończyn trupów specjalnie nie przeszkadzały – w jakiś sposób nawet tworzą upiorny dodatkowy smaczek.
Mac Abra: Parę razy podskoczyłem, nie powiem. Ale jeśli mam coś chwalić, to niesamowity klimat podwodnego miasta. Ta dekadencja i w ogóle. Niam, niam. Woda znakomita, ale kropelki na szybie zbyt regularne, jak już się czegoś czepiać. 9 bez wahania, a po chwili wahania może i więcej.
CormaC: Kropelki na szybkach zbyt regularne... W (_!_) wam się od tego dobrobytu poprzewracało!
Al: Klimat super, grafika niezła, jedyny problem to dość duże wymagania. Na szczęście jest demo, nie trzeba więc kupować kota w worku.
Qn`ik: Jest na razie na szczycie mojej listy: do zagrania w wolnym czasie. Tylko czemu wszystkie weekendy mam póki co zajęte?
Ghost: Jak pierwszy raz zobaczyłem na prezentacji grę, stwierdziłem „eee, jakiś gostek w stroju nurka, do którego strzela się ze staromodnej pukawki". Ale teraz zobaczyłem już pełną wersję. Za sam klimat należy się jej 10+, a za resztę też nie mniej.
Czarny Iwan: Mówiąc krótko, shock. Jedna z lepszych gier, jakie ostatnio trafiły do redakcji.
Hut: Na koniec łyżka dziegciu – gra jest naprawdę dobra, ale podejrzewam, że dla wielu graczy wszystkie te historie z Ayn Rand, moralnymi wyborami itd. będą nic niewarte. To taki patent „pod pismaków-recenzentów"...

Combat Mission Shock Force

Gatunek: strategia turowa/RTS
Podobne do: Theatre of War, poprzednie Combat Mission
Wymagania: Win XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM – BD
Ocena: 7
Demo: 09/07
Strona w CDA: 102

Od Gregoriusa: Cesarz Combat Mission w nowych szatach. Zupełnie nagi to on nie jest, ale do ideału nieco mu brakuje. Błędów w podstawowej wersji od groma – patchowanie obowiązkowe! Jak twórcy poprawią niedociągnięcia, będzie dobra gierka. Póki co nauczysz się przy niej przeklinać jak rasowy kapral.

Mac Abra: Jako wielki fan serii Combat Mission nie będę się o tej grze w ogóle wypowiadał, gdyż nienawidzę, jak mi uczciwą strategię przerabiają na zabugowane „niewiadomoco". To samo miałem przy Close Combat. Wolę więc milczeć, niż kląć.
Qn`ik: Nieźle, jak na niewypowiadanie się. Nikt tu więcej nie napisał.
Smuggler: Za jakieś dziesięć patchów będzie można w toto nawet grać.
gem: Jedynym „shockiem", jaki mam zamiar przeżyć w tym roku, jest BioShock. Poza tym wojna bawi tylko dzieci i głupców.
eld: Zobacz sam, jaaak Gumisie skaczą tu i tam. Dziś Gumisie cały świat już zna. Gumiś to fajny miś! (czy jakoś tak to szło)
Mac Abra: Nie zapominaj o politykach... ops... zaraz, przecież powiedziałeś „głupców". No to generałach. Choć ci też pewnie by się załapali...
Al: Skoro nawet maniacy mówią, że taka sobie, to spasuję.
Ghost: Spasować?!?!?! Z takimi kartami!?!?! Oczywiście mam na myśli te wszystkie GeForce'y i Radeony, co u ciebie na biurku się walają.
Hut: Walają, jakie walają? To porządne karty, one się nie walają.

Dead Reefs

Gatunek: przygodówka
Podobne do: innych przygodówek w 3D, bo do czego?
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 9
Strona w CDA: 094

Od EGM-a: Przygodówka o piratach. Ale nie w humorystycznej tonacji jak Monkey Island, wprost przeciwnie. Jest ponuro i horrorzasto nawet, bo są jeszcze elementy nadprzyrodzone. Mocnym punktem gry jest niewątpliwie fabuła, z której dałoby się wykroić niezłe opowiadanie w stylu np. Stevensona czy Edgara Allana Gosiew... Pfu! Edgara Allana Poe.

Mac Abra: Generalskie 9 w ocenie cząstkowej grafiki zmieniłbym raczej na 7, a końcową ocenę raczej na 8... ale zasadniczo mogę się pod jego słowami podpisać.
Bosman: A dlaczego nie 10 (w skali Beuforta)?
Hut: Czy nie ma jakichś przepisów o promowaniu napojów wyskokowych w pismach, które czytają nieletni?
gem: Ale buja!
Smuggler: A nie, to się mówi „alleluja!".
Al: I do przodu!
Smuggler: Po unijną, wstrętną, liberalną kasę.
Ghost: A nie pokręciło was czasem?
eld: Wybory idą. Te wszystkie obietnice, spoty i plakaty wywołują u mnie głupawkę.

FearZone Strefa 22

Gatunek: survival horror
Podobne do: E2, RE3
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM – BD
Ocena: 5
Strona w CDA: 082

Od Siekiery: Czym inspirowali się programiści odpowiedzialni za stworzenie tej gry, jest sprawą oczywistą. Kopiowanie niemal bez zmian pierwszych odsłon Resident Evila naganne nie jest, ale sposób, w jaki to zrobiono, już tak. Z technicznego punktu widzenia FearZone jest jakieś 5-6 lat do tyłu. Można go polecić tylko miłośnikom staroszkolnych survivali. I to wyłącznie tym mniej wybrednym.

Smuggler: Turecka gra sprzedawana w Polsce pod angielskim tytułem nadanym przez czeskiego dystrybutora... Horror postmodernistyczny, jednym zdaniem.
Mac Abra: Lubię Turków, ale niech już oni raczej kebaby robią, bo to im wychodzi. A tu zamiast pikantnego dania, dostaliśmy mdłą i nieświeżą kiszkę.
CormaC: Nie ma kebabów. I już nie będzie. Wymarły w nocy.
Qn`ik: Też nie mam nic przeciwko Turom, ale ci w miejscowościach wypoczynkowych znają po polsku najczęściej cztery słowa: „dzień dobry, kocham cię!", co czasem powoduje konsternację...
eld: Czemu? Tury nie są w Twoim typie?
Bosman: Turom czy turom?
CormaC: Nigdy nie widziałem tura w miejscowości wypoczynkowej i tym bardziej żaden mnie nie podrywał. Może tury lecą tylko na Qnie?
gem: Tak sobie głośno myślę... Survival horror, który jest tak zły, że przeżyją go tylko najwytrwalsi... nie jest przypadkiem najlepszym survival horrorem w historii?

RETRO-ACTION CDA 02/2000

Podobnie jak miesiąc wcześniej, CDA liczy 196 stron, dołączone są 2 CD (pełniak to świetny SHOGO: Mobile Armor Division), cena – 15,99 zł, nakład 160 tysięcy. Na okładce proste – wydawać by się mogło – logo Quake'a III. Ale ileż w tym klimatu... A skoro mowa o tym, właśnie w tym numerze napisaliśmy o przenosinach redakcji z Tęczowej na Dembowskiego. Ach, te dojazdy przez całe miasto, pizzeria, w której oglądaliśmy MŚ 2002 czy dalekie wyprawy do sklepu...

W newsach ciąg dalszy sagi o premierze Diablo II (tym razem Blizzard podał datę ogłoszenia premiery – he-he), poza tym znowu opóźnienie premiery Final Fantasy IX, kłopoty z zagranicznym wydawcą Mortyra oraz o dwóch nowych grach studia Lionhead.

W dziale zapowiedzi prym wiódł Black & White, który – jeśli nie pamiętacie – miał być przełomem w grach (w pewnym sensie był). Z innych zapowiedzi warto odnotować Conquest Frontier, Stupid Invanders (to jest ta gra, którą jedno z polskich pism zrecenzowało na rok przed jej wydaniem. Tytuł pisma przemilczmy) i Soulbringer.

Luty był miesiącem obfitującym w recenzje głośnych tytułów. Okładkowy Quake III Arena dostał 9 oczek (od Ad@musa, ale swoje trzy grosze dorzucił również gem). Grę chwaliliśmy za grafikę, mapy, dużą grywalność, choć w pojedynku Quake III vs. Unreal Tournament stawialiśmy raczej na tego drugiego. Drugim mocnym tytułem było Close Combat 4. Ocena 7 całkowicie zasłużona, bo MacAbra zarzucił mu brak progresji oraz odejście od taktyki w stronę strategii. Do tego jeszcze ciut gorsza niż w „trójce" grafika. Trzeci głośny tytuł to SWAT 3. Łukasz Bonczol (Pepin Krootki) w obszernej recenzji dał 8, wychwalając nade wszystko dbałość o szczegóły, a także kilka ciekawych nowalijek.

Z pozostałych recenzji warto wspomnieć o Gabriel Knight 3 (9 dla przygodówki, ale UWAGA – recenzję pisała Jaspin, a nie EGM), Interstate '82, Star Trek: Hidden Evil (marne 6. Surowy potrafi być ten nasz Generał), Hidden & Dangerous: Fight For Freedom i Liga Polska Manager 2000 (tu biję się w pierś: dałem 7, ale to były czasy, gdy nie było polskiej ligi w żadnej zachodniej produkcji), Imperium Galactica II (to było 7,5 roku temu, a nasz Al wtedy też pisał w zawiły sposób o skomplikowanych kosmicznych strategiach). Sierotką numeru komisyjnie zostało wybrane Spec Ops 2. Tylko 3 oczka i recenzja tnąca równo z trawą.

W Śwince historia Command & Conquer oraz Grand Prix Manager 2 (co ja bym teraz dał za menedżera F1). A dalej artykuł o lokalizacji Planescape Tormenta, kurs Pascala, FPP Zone, multimedia, sporo sprzętu (porady na temat nagrywarek CDR, przewodnik po akceleratorach, GeForce 256, kierownica Saitek R100), a na deser Na Luzie, Action Redaction i Tipsy. ***[eld]***

Mac Abra: *Z perspektywy czasu widzę, że za bardzo pojechałem po CC – w gierkę gram do dziś (a co mam robić...?), więc myślę, że 8 śmiało mogłem dać. No ale młody człowiek był, porywczy.*

Smuggler: *Pamiętam dyskusję nad okładką – czy takie logo ludzie „kupią" i jak się jaraliśmy tym, że daliśmy lekko mangowaty FPS na coverku. Swoją drogą, Shogo to naprawdę fajna gierka, nawet dziś.*

Guild Wars Eye of the North

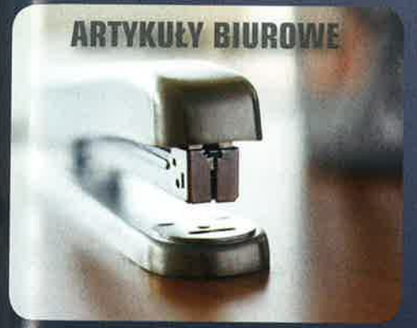
Gatunek: CORPG
Podobne do: może... Guild Wars?
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP/Vista, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 9
Strona w CDA: 084

Od Monka: Pozycja obowiązkowa dla każdego szanującego się fana serii! Niezadowoleni mogą być chyba tylko ortodoksyjni PvP-owcy i osoby cierpiące na klaustrofobię. Pozostali z radosnym kwikiem rzucą się trzebić zastępy niewinnych stworków, które świadome swej brzydoty chciały się po prostu schować w przytulnych podziemiach...

Smuggler: I znowu rozpocznie się wielka wojna fanów WoW i GW, zarzutów, że recenzja stronnicza (wygłaszana przez fanów obu gier) itede... Nieeee.
Mac Abra: Nie grywam, nie grałem i pewnie grać nie będę. Po prostu tego rodzaju tytuły są mi totalnie obojętne.
gem: [flame] Mnie również Guild Wars jest doskonale obojętne. Ja gram w MMORPG dla dorosłych – w World of Warcraft! [/flame] ;)
Smuggler: Dobra, ja ci forwardnę wszystkie listy, które w tej sprawie przyślą rozwścieczeni fani GW, to ci się odechce takich wypowiedzi...
eld: Masz na myśli wszystkich trzech fanów GW? Liczby nie kłamią.
Hut: Ekhm... Powiesz to w twarz każdemu z czterech milionów użytkowników GW?
eld: Każdemu mogę powiedzieć, że Guild Wars ssie.
Al: No, co by nie mówić, to forumowych trolli jest jednak więcej w WoW...
Qn`ik: WoW? To ta różowo-zielona gra, w której eld gra elfim transwestytą?
eld: Nikt nie zna lepiej tych klimatów niż ty, droga Drag Queen.
CormaC: Tak, to jest właśnie ta „gra dla dorosłych". :) Wchodzą na serwer, przebierają się za kobietki i tańczą że hej, aż do białego rana.
Ghost: Tańczą? Jeśli masz na myśli „Taniec z szablami", mogę potwierdzić.
CormaC: Nie, mam na myśli „patrz, patrz, jak gnomka fajnie tańczy. I ubrałem ją w czapeczkę Świętego Mikołaja".
Bosman: ...a ze smoka wypadły zafąfiste laczki i będą mi pasowały do tej torebki ze skóry orka, co w zeszłym tygodniu kupiłem na Allegro.

ActiveJet®

MARKOWE MATERIAŁY EKSPLOATACYJNE I BIUROWE



SIĘ DZIAŁO...

MAC ABRA

Odzew na mój felieton z poprzedniego miesiąca był większy, niż oczekiwałem, a liczyłem, że narobi sporo huku. Bo chyba po to się pisze, by wywołać reakcję odbiorcy, zaś Polacy nie lubią, jak się ich narodowe świętości próbuje... no, nie szargać... ale nie bić przed nimi czołem. A Powstanie Warszawskie i moralne Polaków zwycięstwo w nim to jedna z nich. Reakcje były różne. Ogólnie większość ludzi z moimi tezami, że powstanie było błędem, się nie zgadzała. Ale w różny sposób tę niezgodę wyrażali. Zacznijmy od tych, którzy już od początku zaczynali szukać mojego dziadka w Wehrmachcie albo ojca-folksdojcza czy wytykali pracę w „szwabskiej gazecie", a kończyli „argumentację" na kwestionowaniu prowadzenia się żeńskiej części mojej rodziny, że tak to delikatnie ujmę. Tym panom już dziękujemy.

Druga grupa zaczynała nawet obiecująco „każdy ma prawo do własnych poglądów", ale szybko dodawali też „ale te twoje to już skrajna głupota/debilizm/kretyństwo". Z tymi już ewentualnie dało radę podyskutować, choć zwykle z mizernym skutkiem. A to dlatego, że ci panowie dyskusję rozumieją zwykle tak, że należy koniecznie uznać, że to oni mają rację – i tylko oni. I zwykle obrażali się, gdy uparcie broniłem swych opinii, wytykając im błędy w rozumowaniu. Wcześniej czy później i tutaj dowiadywałem się niewesołej prawdy na swój temat...

Najmniej liczną grupę stanowili ci, z którymi można było smakowicie pospekulować i tym ludziom niniejszym podziękowania składam – było miło. Ale że w toku tych dyskusji często pojawiały się pewne tezy, pozwalam sobie tutaj o nich jeszcze raz napisać, bo mam wrażenie, że nie zostałem do końca właściwie zrozumiany. Zatem...

1. To prawda, że byłem nieobiektywny. Ale ten tekst to był felieton, a nie obiektywna praca naukowa, stąd nie było sensu, by przedstawiać racje, rozważać pro i kontra. Zresztą to nie było moim celem. Ja wyrażałem swoje zdanie i tyle. A że jest, jakie jest? Mam do niego prawo.

2. Wyrażaniem opinii o bezsensie powstania w żaden sposób nie zamierzam uwłaczać pamięci i odwadze ludzi, którzy w nim walczyli.

3. Nie twierdzę, że wybuch powstania był błędem w 1944 – wtedy wydawało się mieć to sens. Ale z perspektywy ponad 60 lat, patrząc zimnym okiem księgowego, więc niepodatnego na argumenty o „moralnych zwycięstwach i niewymiernych skutkach", a oceniającego tylko WYMIERNE straty i zyski stwierdzam, że w świetle tego rachunku MOIM ZDANIEM był to bardzo kiepski pomysł.

4. Jako że z oczywistych przyczyn nie można prześledzić, jak potoczyłaby się historia ówczesnej i współczesnej Polski, gdyby powstanie NIE wybuchło, wszelkie dyskusje typu, co nam dało, co wywołało i zapoczątkowało itd., są tylko spekulacjami i tym samym dyskusje na ten temat można toczyć wiecznie, bez żadnej szansy na rozstrzygnięcie, kto ma rację.

Dlatego kończę ten temat przypominając tylko, że dyskusja polega nie tylko na tym, że mówimy, co myślimy, ale też wsłuchujemy się w to, co mówią inni. Uważnie. Nie bierzcie przykładu z naszych polityków...

Lost Planet
Extreme Condition PL

Gatunek: akcja
Podobne do: MDK
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB (XP)/1 GB (Vista) RAM, grafika 256 MB, SM 3.0
Ocena: 7+ [polonizacja]
Strona w CDA: 110

Od CormaCa: Ładne wydanie, tłumaczenie niezłe, a do tego można zwyczajnie zignorować łatkę spolszczającą (lokalizacja kinowa) i grać w angielski oryginał. Zastanawia mnie tylko, po co dawać 52-stronicowy poradnik (kolor, kredowy papier) do tak nieskomplikowanej strzelanki...

gem: Niby magister echo-gnomii, a nie wie... Wartość dodana, drogi kolego, wartość dodana ...or something.
CormaC: Właśnie dlatego tylko jeden z nas dwóch jest magistrem echo-gnomii. :)
Smuggler: Ja się tam nigdy o nadmiar bajerków w pudełku z grą nie obrażam. Byle tylko polonizacja była OK i cena sensowna, to resztę zniosę.
CormaC: Też się nie obrażam. Ale nie wolałbyś zamiast poradnika, który rzucisz od razu w kąt, dostać coś, co mogłoby się przydać? Zakładam, że drukowanie takiego poradnika trochę kosztuje.
eld: Na ten przykład bardziej mógłby się przydać plakat Ewy Sonnet albo Dody.
Bosman: Lepiej proca. Można by sobie w realu postrzelać (jak Van Nistelrooy).
Mac Abra: Dla mnie „sensowna cena" to tak 70-100 zł. Tu powiedziałbym więc, że gra balansuje na granicy sensowności... Ale polonizacja daje radę.
Al: Szkoda tylko, że sama gra dość krótka, choć trzeba przyznać, iż bardzo treściwa.
Ghost: Treściwa to może być pasza. Powiedz wprost, że gra fajna albo nie. Lub czasopisma.
Czarny Iwan: A treść żołądka to co, pryszcz?
Hut: Nie, wątróbka.

Mortyr III: Akcje Dywersyjne

Gatunek: FPS
Podobne do: dziwnym nie jest, ale do Mortyra i innych drugoligowych FPS-ów
Wymagania: Win 98/ME/2k/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, SM 1.1
Ocena: 5
Strona w CDA: 108

Od elda: Największym plusem jest wykorzystanie silnika Chrome. Największym minusem inteligencja przeciwników oraz... nuda. Za mało tu się dzieje jak na FPS-a.

Qn`ik: Za mało? Przecież tam trzeba non stop strzelać, korzystać z działek, wysadzać, biegać... Powiedziałbym, że to zdecydowanie najlepszy FPS z City Interactive.
Hut: Qn'ik fanem City Interactive. Ciekawe, co się działo za zamkniętymi drzwiami na stoisku tej firmy na Games Convention...
Smuggler: Z pewnym zdziwieniem, ale powiem wam, że w to się nawet da grać. Nie żeby zaraz była z tego wielka radocha, ale... można. Choć swoją drogą, radochę mieć można, jak się słyszy coś w klimatach „Antek is down!", jako że nasi partyzanci tylko po angielsku nadają. Kuriozum, panie... eps... sir.
Mac Abra: Wizualnie tak w okolicach MoH: AA – mniej więcej. AI raczej bliższe Serious Samowi. Grywalność – znośna. Na pewno o wiele lepsza niż „dwójka".
gem: Która „dwójka"? Serious Sam 2 czy Pacific Assault, których już nie pamiętamy?
Mac Abra: Jakby Mortyr 3 wyglądał jak MoH: PA, pewnie bym go nawet kupił...
Al: Pierwszy rzut okiem – ooo, fajna gra! Drugi rzut okiem – eee, tylko mi się wydawało...
Ghost: I tak mu zostało. Jedno oko całe, a drugie jakieś takie rozplaskane.
Bosman: Mortyra, nawet w drugiej lidze, nigdy się nie wstydzę!

NHL 08

Gatunek: sportowa
Podobne do: NHL 07, NHL 2006 etc.
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, SM 1.1
Ocena: 7
Strona w CDA: 100

Od elda: Dalej jest to gra szybka, brutalna i przyjemna. Tyle tylko, że od lat nic tu się nie zmienia. Kto widział kilka poprzednich części, ten w zasadzie grał także w NHL 08.

Smuggler: Dla mnie, wszystkie NHL różnią się głównie cyfrą w tytule i wymaganiami, bo jak latali kolesie z kijami po lodzie, tak latają.
Mac Abra: Rzetelna coroczna danina dla fanów hokeja. Tak samo jak kolejna FIFA, NBA, Tiger Woods i tak dalej.
Bosman: Srodze zawiedli się ci, którzy liczyli na epicką przygodówkę w konwencji mrocznego thrillera z lat 30. okraszoną pythonowskim humorem.
eld: Ponoć taka ma być właśnie nowa FIFA.
gem: Ale otrzyjcie łzy – myślami jesteśmy z wami.
Al: A kto nie z nami, ten przeciwko wam.
Qn`ik: Albo pod nami.
CormaC: Albo tam, gdzie stało ZOMO.
Smuggler: A kto przeciwko nam, na tego mamy teczki.
Ghost: A na pewnego naczelnego ryczącego „screeeeny" to nawet taczki.
Czarny Iwan: I kaczki!!
Hut: Porażające...

ALEKSYZM

Czyli jakie zdanie zdarza się Allorowi umieścić w tekście – w pośpiechu okołodedlajnowym zwykle zapomina o istnieniu kropki albo istnieniu zdań NIEzłożonych.

„Postać mająca drugi poziom doświadczenia jako wojownik oraz drugi jako kapłan traktowana jest jak postać na czwartym poziomie doświadczenia (jest to o tyle logiczne, że wszystkie bonusy, niezależnie od klas, się sumują), więc kolejny dostaniemy po zdobyciu wystarczającej liczby punktów doświadczenia, by awansować na poziom piąty – dokładnie tak samo jak postać szkoląca się w jednej tylko klasie."

I wszystko jasne.

GRA NUMERU 10/2007

W konkursie do wygrania

Sabre
Wysokiej jakości stacja dokująca „Made for iPod" z głośnikami stereo. Oprócz odsłuchiwania ulubionych utworów muzycznych z iPodów z nowym produktem Sabre istnieje możliwość odtwarzania zdjęć lub filmów na domowym telewizorze.

Saturn
Wysokiej jakości głośnik podróżny zasilany przez port USB. Głośnik szerokopasmowy o mocy muzycznej 5W RMS (średnica 3") zapewnia optymalny odsłuch bez zniekształceń. Ekranowany magnetycznie, aby zabezpieczyć przed zakłóceniami o wysokiej częstotliwości.

Cubite
Cztery łatwo dostępne porty USB na blacie biurka zintegrowane z ciekawą formą stereofonicznego głośnika dają możliwość podłączenia większej liczby urządzeń peryferyjnych, takich jak pamięci przenośne USB, aparaty cyfrowe, odtwarzacze MP3, PDA itd.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 21 C. 13

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **02.11.2007** r.

SPIS GIER

01 BioShock
02 Combat Mission: Shock Force
03 Dead Reefs
04 FearZone: Strefa 22
05 Guild Wars: Eye of the North
06 Lost Planet PL
07 Medieval II Total War: Kingdoms
08 Mortyr III
09 NHL 08
10 Obscure II
11 Shield, The PL
12 Sims 2, The: Podróże
13 World in Conflict

Grą numeru 8/2007 została gra LOKI
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: K. Noga, Gliwice; J. Milej, Warszawa; O. Gocał, Warszawa; A. Gorwa, Knurów; J. Laskowski, Świebodzice.

GRATULUJEMY!

LIMERYKI

No cokole w górzystej Chorwacji
stoi Lara – wzór cnót oraz gracji.
Szkoły z miast i wsi stu,
prą oglądać jej biust
(oraz kilka pomniejszych atrakcji).

Jan Kubicy, co z miasta jest Wieleń,
w Carmageddon gra w każdą niedzielę.
A gdy gry już ma dosyć,
to wyrusza na szosy,
więc i dobrze, że jeździ rowerem.

Nastolatka, co rodem jest z Elenia,
kładzie pasjans w gotyckich
odcieniach.
Karty patrzą w dal dumnie,
w talii leżą jak w trumnie
kontemplując powagę istnienia.

©UntonJack

BEZ JAJ

CormaC

Ponieważ polski wywiad i kontrwywiad wojskowy cierpią na poważne braki kadrowe, szef Ministerstwa Obrony Narodowej wpadł na pomysł, aby obniżyć kryteria poboru. Przygotowano więc projekt rozporządzenia, zgodnie z którym w tajnych jednostkach służyć mogliby m.in. „szpiedzy" o wzroście poniżej 155 cm, z polipami w nosie, z przepuklinami, poważną otyłością, czynnym wrzodem żołądka, daltoniści, chorzy na jaskrę, sporadyczną astmę, cukrzycę, padaczkę, głusi na jedno ucho, pozbawieni jednej nerki, jednego oka, a nawet obu jąder. No po prostu... bez jaj.

Mam taką prośbę do MON-u – jeśli to rozporządzenie przejdzie, przynajmniej nie wysyłajcie przyjętych na nowych zasadach ludzi za granicę. I tak uważam, że mamy wystarczające powody do wstydu przed obcokrajowcami. Wyobraźcie sobie tylko, jak darłyby z nas łacha zagraniczne media, gdyby gdzieś na Zachodzie złapano polskiego „agenta" wzrostu siedzącego psa, przygłuchego i jednookiego, któremu w dodatku pod wpływem stresu pękłby wrzód (tuż po ataku padaczki) i skoczył poziom cukru. Chyba nawet scenarzyści „Nagiej broni" by czegoś takiego nie wymyślili. „Panie i panowie, oklaski dla brodatej kobiety żonglującej słoniami! A teraz gwiazda wieczoru – Szpieg z Polski!!!".

Obscure II

Gatunek:	survival horror
Podobne do:	Obscure
Wymagania:	Win 2K/XP/Vista, procesor 700 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	7+
Strona w CDA:	096

Od Siekiery: Wszystkie charakterystyczne cechy „jedynki" znalazły odzwierciedlenie w „dwójce", tyle że tym razem zostały lepiej wykorzystane, dzięki czemu otrzymaliśmy kontynuację znacząco lepszą od pierwowzoru, który przecież też wcale zły nie był. Oczywiście przełomem tego nazwać nie można, ale przyzwoitym survivalem jak najbardziej tak.

Smuggler: Daje radę. Da się bać. Wciąga.
Mac Abra: Po wakacjach jak znalazł – sami zobaczycie, że zawsze można trafić do gorszej budy. Bo czym jest jedynka czy skocenie pierwszoroczniaka przy tym, co spotyka tamtych kolesi, ja się pytam...
gem: No to ja też się przyznam, że nie wiem, co spotyka tamtych kolesi... ;)
Mac Abra: Uwierz, że nie chciałbyś wiedzieć. Powiedzmy, że pojęcie „dzieci-kwiaty" nabiera tu zupełnie innego sensu.
Bosman: Survival to jest w 145 o 8.30 w poniedziałek.
eld: A co to za spóźnianie się na statek, panie Bosmanie?
Mac Abra: Survival to jest TERAZ. W deadline. A ja będę waszą Nemezis. „Strach to będzie odtąd wasz ojciec, a ja będę jak surowa matka, k**** wasza mać!!!" – jak powiedział kiedyś mój szef kompanii. A potem musieliśmy zrobić po 300 pompek, bo nie rozumiał, z czego się tak śmiejemy.
CormaC: Poeta w mundurze.
Al: Komuś się na wspominki zebrało... cóż, pięćdziesiątka to w końcu taki ładny wiek...
Mac Abra: 300 pompek!!! Ale już!!! A pięćdziesiątkę będę miał w okolicach twojej 40...
CormaC: I w okolicach mojej 30. Ależ jestem stary! :p
Hut: Spieprzaj, dziadu!
Ghost: A ja miałem czujnego szefa kompanii. Pozdrowionka!
Czarny Iwan: I pewnie kulom się nie kłaniałeś. Brawo.

Shield PL

Gatunek:	TPP/akcja
Podobne do:	True Crime: New York City
Wymagania:	Win XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 2.0
Ocena:	8
Strona w CDA:	110

Od Siekiery: Polonizację kinową przygotowano starannie, w dodatku jest odpowiednio soczysta. Nie zmienia to faktu, że mamy do czynienia z koszmarnie niedopracowaną i irytującą gierką, za którą Cenega zażyczyła sobie aż 8 dych. Zgroza.

Mac Abra: Ja zawsze powtarzam, że kiepska polonizacja może położyć świetną grę, ale nawet świetna polonizacja nie uratuje kiepskiej gry. Tym samym tłumacze odwalili kawał dobrej, ale skazanej na porażkę roboty.
Smuggler: Jakby gra kosztowała połowę tego, co teraz, to można by zacząć rozważać, czy warto.
gem: Przez dwa lata byłem tankiem. Mam uraz do tarcz. Czas na healbota.
eld: Healbot jest do d... Na 20 levelu priest mnie irytuje jak żadna inna klasa. NUUUDY!
Al: Proponuję kupić sobie wygodny, bujany fotelik – w czasie rajdów będzie jak znalazł. ;)
Mac Abra: Erotomani o czym by nie zaczęli, na d... kończą. A ci tylko o WoW... ech... szkoda słów.
Ghost: Więc może w końcu do nas dołączysz? Po dobroci albo po małym oćwiczeniu rózgą?
Czarny Iwan: A jak on to lubi? Nigdy nie wiadomo.
Hut: Oćwiczyć Maca, a co!

QN`CIK ...FARBOWANY

Ostatnio odkryłem nowy sposób spędzania wolnego czasu – FPS na żywo. Co więcej, by go zakosztować, nie trzeba wcale wybierać się do Iraku, wystarczy zebrać kilku znajomych, sporo pieniędzy – i wynająć pole paintballowe. Pisać, że bieganie po torze z przeszkodami z karabinem w dłoni jest przyjemniejsze niż siedzenie przed kompem, to truizm. Szczerze polecam – skradanie się, czołganie i przechwycenie flagi w wersji na żywo to bardzo duża radość. A headshot zdobyty na biegnącym do osłony koledze jest naprawdę bezcenny. Kto wie – za jakiś czas być może poświęcimy paintballowi trochę więcej cennego miejsca w CDA, jeśli tylko się wybierzemy całą redakcją. Czyżby niebawem miał się rozpocząć sezon na Mac Abrę?...

Stwórz najpotężniejsze Imperium na ziemi!

THE SETTLERS®
NARODZINY IMPERIUM

Zagraj
też na swojej komórce
październik 2007!
www.thesettlersmobile.com
gameloft

www.thesettlers.com

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
Games for Windows
CENEGA
UBISOFT

The Sims 2 Podróże

Gatunek: sim
Podobne do: wcześniejszych dodatków The Sims 2
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP/Vista, procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, SM – BD
Ocena: 7+
Strona w CDA: 088

Od Huta: Pełny pogody ducha dodatek do The Sims 2, który właśnie dzięki temu zasługuje na stosunkowo wysoką ocenę – nowości nie ma w nim bowiem za wiele. Ale dla fanów podstawki jest pozycją naprawdę obowiązkową – obok add-onów Na studiach i Zwierzaki.

Smuggler: Ja się tylko zastanawiam, kiedy Hut, grając w 234 567 dodatek do Simsów, w którym są 3 kosmetyczne zmiany w stosunku do reszty, oszaleje. No, przecież nie można bez końca igrać z przeznaczeniem.
Mac Abra: Jak człowiek ma własną rodzinę, to go do symulowanej jakoś nie ciągnie. A podróżować też wolę w realu.
Al: Ale dodatek jednak tańszy...
Smuggler: Powiedział Allor, świeżo po powrocie z Chorwacji.
eld: Ale nie tak przyjemny...
CormaC: Czekam na The Sims: Ostatnia podróż (czyli do szuflady z napisem „Porzucone projekty"). Ile można?!
Czarny Iwan: Hm.... to nie jest zły pomysł, np. The Sims: Niespodziewany zgon. Chodziłoby w grze o to, aby pochować wszystkich sąsiadów, sympatię, a na koniec swojego bohatera. Super!
Bosman: Taa, a dwa miesiące później byś miał The Sims: Życie po śmierci.
Ghost: Mnie ciekawi, ile dodatków do WoW przeżyjemy, zanim twórcy dojdą do wniosku, że czas serwery zamykać.
CormaC: Młodsi z nas mają szansę przeżyć większość. :)

Medieval II: Total War – Kingdoms

Gatunek: strategia
Podobne do: Barbarian Invasion, Viking Invasion i Mongol Invasion razem wziętych
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, Processor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 1.1
Ocena: 8
Strona w CDA: 104

Od Pepina: To trzeba powiedzieć po indiańsku – ufff... ufff... ufff.... Aż musiałem poluzować na szyi rzemień od woreczka z lekami. Dawka bojów, wojów i znojów zawarta w tym dodatku jest zaiste sążnista. Kto lubi serię Total War, ten się nie zawiedzie i będzie chwalił nowe krajobrazy oraz jednostki. Kto nie lubi – zacznie wybrzydzać na zakres zmian i wypomni zdawkowe potraktowanie Polski w kampanii teutońskiej.

Mac Abra: Tak naprawdę 4 dodatki w jednym. Solidne, dobre, grywalne i warte zakupu. Co prawda, żadna z kampanii nie sięgnęła wyżyn, ale razem tworzą godną uwagi całość.
Bosman: A gdzie bitwa pod Grundynią? Gdzie Władysław Krzywousty i jego Szczerbiec? Gdzie smok wawelski?
Qn`ik: Ludzie wytępili i zjedli, tak jak resztę dinozaurów.
Smuggler: A gdzie Szerbiec i jego krzywulec?
gem: Właśnie! Gdzie Szerbic i jego Wieśmin?! Miecz przeznaczenia ma dwa ostrza – jedno zostało wyszerbione?!
Smuggler: Wiesz, że (zdaniem jednego z forumowiczów w wątku o kompendium wiedźmińskim) wygłaszając takie opinie jesteś fanbojem Sapkowskiego?
alkohochlik: boje służą do oznaczenia pozycji nurka, zaczepienia liny opustowej, wykonania dekompresji w toni!!!!11
Al: Czy jest jeszcze jakieś forum, gdzie nie było Smugga?
eld: Tak, prywatne forum króla Jarosława.
Ghost: Ale tam też o nim wspominają. I teczkę na niego mają.
Smuggler: Bywanie na forum CDA nie powinno was akurat dziwić. Inna sprawa, że jest tak egzotyczne, że poza Eldem to go chyba nigdy swą obecnością nie zaszczyciliście. A wstyd...
Czarny Iwan: Wszyscy do kąta, już!
eld: Mnie bywać żona kazała. :p Bo to niby grzeczne czy coś w tym stylu.

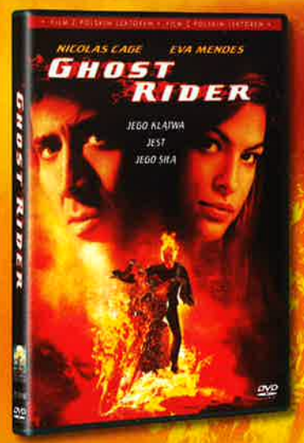
DOOKOŁA DUPY
SMUGGLER

Wkrótce wybory... Zachęcam wszystkich pełnoletnich czytelników CDA do głosowania, a niepełnoletnich do tego, by cisnęli swoich rodziców/rodzeństwo (starsze), aby głosować poszli. (I sami zagłosowali za lat parę.) Czemu? Gdyż jest to ta rzadka chwila, gdy nasi politycy przypominają sobie, że świat nie kończy się na sali obrad na Wiejskiej. Mówiąc dosadnie i brutalnie, jest to ten krótki czas, gdy nie tylko przestają nas mieć w dupie, ale wręcz zaczynają nam do niej włazić. I jest to doskonała okazja do zaproszenia paru z nich, by tam zostali na lat kilka, czyli pokazać im, gdzie jest ich miejsce.

I niech nikt mi tu nie pierniczy „a co mój jeden głos zdziała, to nic nie zmieni". Fakt. Nic. Ale ocean też składa się z pojedynczych i nic nieznaczących kropel wody. Zaś wiecie, że oceaniczne tsunami zmiata wszystko, w co uderzy. Zatem skorzystajcie z okazji, kropelki, i dołączcie do wyborczego tsunami. Zaś ci, co powiedzą „a ja to wszystko mam w dupie, mnie to nie obchodzi", nie będą mieli prawa, by na cokolwiek, co się w kraju potem dziać będzie, narzekać. Bo mogli to zmienić, ale nie chcieli.

A jeśli nie wiesz, na kogo głosować, na pewno wiesz, na kogo byś NIE głosował. Zatem oddaj głos na tego, kto – twoim zdaniem – jest maksymalnym przeciwieństwem tego, kogo nie lubisz. W każdym razie rusz dupę. Nie czekaj, aż świat się sam zmieni, tylko aktywnie uczestnicz w tych zmianach.

A ci, co olejają mój apel, mogą mnie pocałować w dupę. Rzekłem!



Już od 25 września film Ghost Rider jest do kupienia w wersji DVD, a u nas możesz wygrać dziesięć egzemplarzy!

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Główny bohater filmu, Johnny, jest:
A. Motocyklistą B. Pilotem samolotu

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 listopada 2007 r.

APOLLO multimedia

ZNUDZONY?

PAL GUMĘ!

PRAWDZIWE WIBRACJE I REALISTYCZNE DOZNANIA

RW-3000 Daytona

DUAL VIBRATION FEEDBACK

Manetka zmiany biegów
Hamulec ręczny
Ergonomiczna konstrukcja

www.apollomultimedia.eu

World in Conflict

Gatunek: RTS
Podobne do: Company of Heroes i serii Battlefield
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9 i znak jakości
Demo: 10/07
Strona w CDA: 090

↘ **Od Huta**: Na pierwszy rzut oka trudno stwierdzić, co sprawia, że World in Conflict to strategia prawdziwie rewolucyjna – dopiero kilka sesji w trybie multi (lub w pojedynkach z botami) pokazuje prawdziwe oblicze tej wyjątkowej – i wyjątkowo udanej – produkcji. Juliusz Cezar pokazuje kciuk w górę!

↘ **Mac Abra:** Jako singiel (strategiczny...) z wyboru popadam w może mniejszy zachwyt niż Hut – co w tym przypadku nie powinno dziwić, skoro gra adresowana jest głównie dla sieciowców – ale nie na tyle, by marudzić. Solidna, warta uwagi itd. Ale jeśli preferujecie singla, -1 do oceny.

↘ **Hut:** Tu jednak pozwolę sobie dodać, że aczkolwiek wcale niekoniecznie. Tryb single jest naprawdę dopracowany i wcale nie sprawia wrażenia czegoś dorobionego na siłę. Tyle tylko, że w nim mniej czuć inną niż w typowych RTS-ach filozofię World in Conflict.

↘ **Al:** Hmmm, jakoś tak mi coś w głowie kołacze, że kciuk w górę wcale niczego dobrego dla gladiatora nie oznaczał. Przynajmniej w rzeczywistości mniej filmowej, a bardziej historycznej.

↘ **eld:** Jeśli singiel, to tylko Football Manager. Jeśli we dwójkę, to tylko Heroes of Might & Magic. Jeśli w Sieci, to tylko World of Warcraft.

↘ **CormaC:** A przyrost naturalny spada. :)
eld: Właśnie rośnie. Tym razem zapowiada się na dziewczynkę. Wiktorię.

↘ **Smuggler:** Jeśli we dwójkę to – olać wszystkie gry, frajerzy. Sam multiplay jest wystarczająco przyjemny.

↘ **Ghost:** Powiedział Smugg, który żyje od czasów dinozaurów i do dziś nie ma dzieci.

↘ **Czarny Iwan:** Dlatego wyginęły.

↘ **Qn`ik:** Mogę się założyć, że WiC stanie się niebawem trochę takim CS-em wśród strategii. Supersprawa, ale jeśli chcesz zacząć grę, lepiej zrób to teraz. Za kilka miesięcy ludzie na serwerach będą już tak wymiatać, że nie będzie sensu zaczynać.

POD OSTRZAŁEM

ALLOR

1. W jakiej roli obsadziłbyś go w ekranizacji „Władcy Pierścieni"?

Ghost: Aragorna. Wysoki wzrost, tubalny i donośny głos, a i zarost też podobny.
eld: Owłosione stopy Frodo.
Q: Toma Bombadila.
Smuggler: Krasnoluda Marchewy, ale pod warunkiem, że scenariusz filmu napisałby Prattchet.
Mac Abra: Łatwiej powiedzieć, kogo by NIE zagrał – hobbita, z uwagi na gabaryty.
CormaC: Ent jak żywy.
Bosman: Zgadzam się z Ara... znaczy ze Smugglerem. Al to wykapany krasnolud. Tyle że w rolach ludzi musieliby wystąpić kolesie z NBA.
gem: Sarumana. Głos nasz Aluś ma prawie jak Krzyś Lee.
Czarny Iwan: Nieślubne dziecko Balroga! ;)

2. Najdziwniejsza rzecz na jego biurku?

Ghost: Rumiankowy krem do rąk i paznokci. Naprawdę.
eld: Hmm... może talerz z wędzoną rybą sprzed tygodnia?
Q: Nie tyle „na", co „obok" – cała góra pudełek i wypasionego sprzętu do testów (prowadzenie Konfiguratora ma swoje plusy).
Smuggler: Porządek. Bo nigdy go tam nie widziałem.
Mac Abra: Niewątpliwie sam Allor.
Bosman: Wypreparowane serce płetwala błękitnego przebite strzałą.
gem: Nie wiem. Dawno już jego biurka (spod masy śmiecia) nie widziałem.
Czarny Iwan: Stara rurka z kremem.
CormaC: Zegar z kukułką.

3. Jakie zadałbyś mu pytanie, gdyby siedział podłączony do wykrywacza kłamstw?

Ghost: Za jaką recenzję wziął w łapę, że było go stać na nowe autko z salonu. ;)
eld: Czy to prawda, że na Blizzconie był przebrany za priesta dark elfa i chodził w piżamie?
Q: Czy był kiedykolwiek naprawdę na coś/kogoś wkurzony?
Mac Abra: Czy KIEDYKOLWIEK zrzuciłeś screeny bez konieczności ryczenia na ciebie: – *Allor, screeeeenyyyy!!!*?
Smuggler: Czy naprawdę uważasz, że warto było ci wchodzić w system lustrzanek Canona?
CormaC: Czy to prawda, że nosisz damskie stringi?
Bosman: Wolisz Dodę czy Ewę Sonet?
gem: Czy dalej jest kryptorebelem?

CZYTELNICY DLA CZYTELNIKÓW

Drodzy czytelnicy, POTRZEBUJEMY WAS do współtworzenia Gamewalkera! (Szczegóły we wstępniaku na stronie 60.)

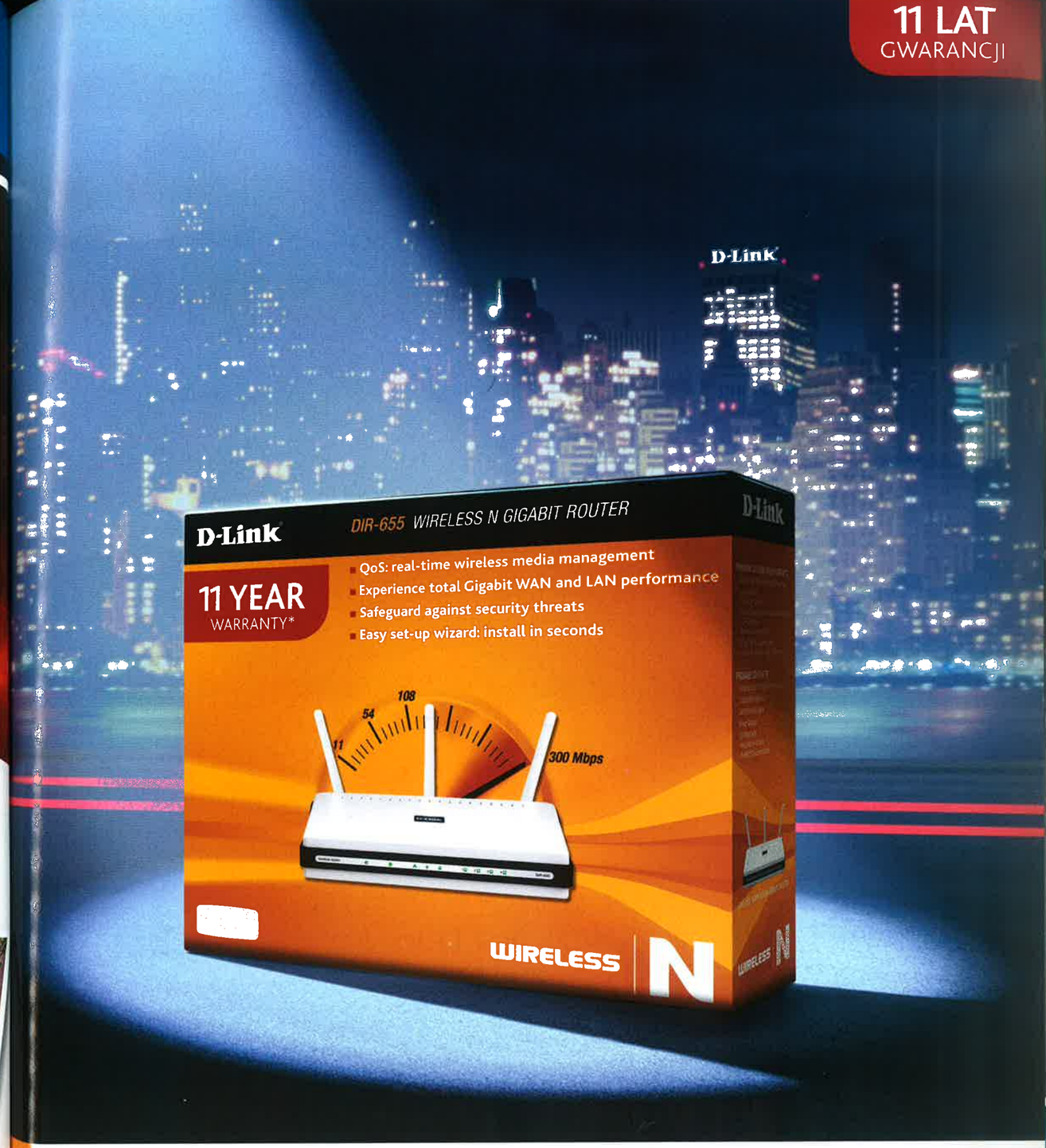
nad. Wojtek Doroszkiewicz

nad. Mateusz Smoliński

nad. Michał Burek

nad. Wojtek Doroszkiewicz

11 LAT GWARANCJI



Moje Miasto. Miasto Bez Kabli.

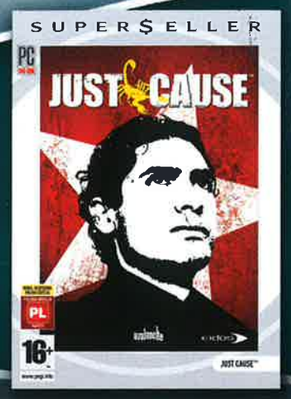
Sieć bezprzewodowa szybciej niż po kablu.

DIR-635, DIR-655, DIR-615 – rutery dla domu rozdzielają stałe łącza internetowe
DSL-2740B – ruter rozdziela łącza internetowe ADSL (np. od TP lub Netii)

WIRELESS N by D-Link

www.dlink.pl/wirelessN

SUPER$ELLER



7 NOWYCH HITÓW!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Sprawdź co nowego na **www.superseller.pl**

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA — POLSKA WERSJA — PL

PORADNIK DO GRY — GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

DOBRY ZAKUP — GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

SUPERSELLER jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa SuperSeller są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

WEŹ UDZIAŁ W ODJECHANYM KONKURSIE!

Kręć filmiki i pstrykaj fotki!

GŁOSUJ I ZGARNIAJ WYPASIONY SPRZĘT OD CREATIVE

O WARTOŚCI PONAD 20 000 PLN!

NA CO JESZCZE CZEKASZ? WEJDŹ DO GRY!

www.superseller.pl

CENEGA

PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES/2K BOSTON
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CULTOFRAPTURE.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

GAME PLAY

DVD 10/2007

CD-ACTION

GEM | UTOPIA UTOPIONA

BIOSHOCK

Mówili mi: „Synu, jesteś wyjątkowy. Dokonasz wielkich rzeczy". Mieli rację. Nawet mimo tego, że wcale nie chciałem, by tak było. Zresztą sam już nie wiem. Wiem tylko, że wszystko zaczęło się na pokładzie samolotu...

Wracałem do rodziców, do domu. Lecieliśmy nad Atlantykiem, gdy to się stało. Rozpaczliwe krzyki ludzi, beznamiętne ostrzeżenia automatu o utracie wysokości i wreszcie głuche uderzenie o wodę. I dudnienie serca w uszach, gdy z całych sił walczyłem, by wypłynąć na powierzchnię.

Znalazłem się wśród płonących szczątków wraku. Wokół – bezmiar wód. I budowla – oświetlona latarnia morska. Nie, nie latarnia – wieża. Jedyne miejsce, w którym mogli się schronić ci, którzy wydostali się z rozbitego samolotu. Jedyne miejsce, w którym miał się skryć jedyny ocalały z katastrofy. Nawet nie wiedziałem, co czeka mnie w środku. Co przyjdzie mi poznać? Jak i z czym walczyć? Nie miałem jednak wyjścia – brnąłem niżej i niżej po schodach wieży. Widoki, jakie wydobywały z mroku zapalające się w rytm moich kroków lampy elektryczne, były... niezwykle zaskakujące. Wnętrze wypełniały zdobienia i freski z napisami „Nauka", „Przemysł", „Sztuka". Ich znaczenia dopełniał transparent głoszący „Bez bogów i królów. Tylko człowiek". Wreszcie stanąłem u śluzy niewielkiego batyskafu. Jakby kierowany obcą ręką wszedłem do środka i...

The Ocean on His Shoulders

Batyskaf zanurzył się w wodzie. 10 sążni, 18... Nagle iluminator zmienił się w ekran, a z radia obok rozległ się głos. *„Jestem Andrew Ryan i mam do ciebie pytanie. Czy człowiek ma prawo do owoców swego trudu?"*. Nie czekając na reakcję twarz na ekranie (wcześniejsze nagranie) odpowiedziała sama sobie. *„Nie, mówi Waszyngton, one należą do biednych. Nie, mówi Watykan, one należą do Boga. Nie, mówi Moskwa, one należą do wszystkich"*. Zgorzknienie w głosie mówiącego ustąpiło dumie. *„Ja odrzuciłem te wyjaśnienia. Wybrałem inne. Wybrałem niemożliwe. Wybrałem... Rapture. Miasto, w którym artysta nie musi się obawiać cenzora. Naukowiec nie jest spętany przez moralność. Wielkich nie ograniczają maluczcy"*. Wtedy ekran znikł i ujrzałem ją po raz pierwszy – ukrytą głęboko pod powierzchnią wody, rozświetloną blaskiem kolorowych neonów i mieniącą się szklanymi tunelami arkadię na dnie oceanu. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że wizyta w niej całkowicie zmieni moje życie. Nie miałem pojęcia, że za sprawą Andrew Ryana, inspirowanego działalnością genialnego wizjonera Kena Levine'a, dawny Szok Systemowy stanie się bardzo osobistym BioSzokiem.

Uśmiechnij się! Zaraz wyleci splicer!

Jednym z ciekawszych, choć zarazem także nie do końca dobrze zrealizowanych pomysłów na BioShocka, jest umieszczenie wśród broni „aparatu fotograficznego! Przy jego użyciu, troszkę jak w konsolowej serii Fatal Frame, robisz zdjęcia istot napotykanych na ulicach i w zaułkach Rapture. W przeciwieństwie jednak do tamtych gier, aparat sam w sobie nie jest bronią, a jedynie pozwala odkrywać słabe punkty przeciwników. Niestety potencjał tej funkcji nie został w pełni wykorzystany, a zyskiwane bonusy nie mają wielkiego znaczenia. Dodatkowo robienie zdjęć nie wymaga żadnej finezji, co sprawia, że po pewnym czasie pstrykasz wszystko i wszystkich. Na domiar złego zaś używanie aparatu łamie tempo akcji – wciśnięcie migawki nawet w czasie najbardziej choćby dynamicznej akcji oznacza kilka sekund całkowitego spokoju, co w first-person shooterze akurat nie jest wcale atutem.

Czas, by pingwin na waszym monitorze eksplodował.

Utopijny raj okazał się rajem utopionym.

Welcome to Rapture

Mój batyskaf kierował się ku śluzom Rapture – zdaniem Ryana, jedynego prawdziwego bezpiecznego portu dla najznamienitszych umysłów świata, w którym wolni od jakiejkolwiek kontroli mogli wynajdywać i tworzyć. Rapture miało być także jedynym naprawdę wolnym rynkiem, w którym o dostępie do dóbr decyduje jedynie zasobność portfela, a nie względy moralne. I zapewne niegdyś, w latach 40., gdy je budowano, takie właśnie było.

Dla mnie jednak utopijny raj okazał się rajem utopionym, w którym niewiele pozostało z dawnego przepychu w stylu art deco. Rapture roku 1960 to tylko kilka dzielnic miasta powiązanych ze sobą niemal niedziałającym systemem podwodnego metra. W dodatku większość pomieszczeń zalewana jest lub już jest zalana wodą, co sprawia, że dostępna jest tylko niewielka ich część. Nie znaczy to jednak wcale, że ucieczka z tego podwodnego piekła miała być czymś łatwym. Miasto nie było opuszczone. W rok po katastrofie, jaka je dotknęła, na ulicach wciąż słychać szmer mechanizmów i echa kroków. Ta wyśniona arkadia dla najlepszych z najlepszych okazała się toczoną rakiem rozkładu i spowitą zasłoną tajemnicy scenerią odrażającej walki żywych z nie-martwymi. Walki, w której ktoś taki jak my nie ma najmniejszych szans.

The Docks

Pierwsza z nich rozegrała się, nim zdążyłem opuścić mój pojazd. Na moich oczach bluźnierczo zdeformowana postać dosłownie rozdarła na strzępy uciekającego przed nią człowieka. Nie zdołałem się przyjrzeć napastnikowi – znikł w ciemnościach panujących w Rapture. Wtedy jednak z radia rozległ się inny głos,

Ryan Industries przedstawiają...

Cztery nowe plazmidy, jakie znajdą się zapewne w pierwszym patchu, odkryli przedsiębiorczy badacze w archiwach 2K Games. I choć trzy z nich – Machine Buster, Vending Expert, EVE Saver – zapowiadają się raczej przeciętnie, wprowadzenie tego ostatniego – Sonic Boom, może się odbić echem w bioshockowej społeczności.

BioSzok systemowy

Prawdziwy BioSzok wśród tych, którzy zakupili BioShocka w dniu jego amerykańskiej premiery, wywołał... system zabezpieczeń antypirackich SecuROM. Najpierw okazało się, że uruchomienie gry wymaga dostępu do Internetu – połączenia z serwerem odkodowującym każdą instalację gry. Następnie ze autoupdater nie wytrzymał zmasowanego ataku użytkowników próbujących tego dokonać i zrobił to, co robią serwery wskutek DoS – padł i nie wstał przez parę następnych godzin. Nawiasem mówiąc, trzeba przyznać, że 2K Games szybko uczy się na własnych błędach i premiera europejska odbyła się bez niespodzianek.

Wróćmy jednak do premiery amerykańskiej – poszukujących wyjaśnień na forach fanów czekał kolejny BioSzok. Jak się okazało, SecuROM pozwala na wykorzystanie jednego klucza w instalacjach na dwóch stanowiskach. Co więcej, do trzech ograniczą liczbę reinstalacji na jednym sprzęcie. Wyjaśnienie, że mowa o dwóch równoczesnych instalacjach i że wystarczy grę odinstalować, by zwiększyć liczbę dostępnych aktywacji, okazało się bzdurą – SecuROM nie odnotowuje deinstalacji, a testy wykazały, że rejestruje także zmiany sprzętu, więc wystarczy zmienić płytę główną lub naturalnie dysk twardy, by niezbędne stało się wykorzystanie kolejnej „aktywacji".

Przedstawiciele 2K Games zadziałali sprawnie i tym razem – model aktywacji zmienił się już w kilka dni później i umożliwia teraz pięć równoczesnych aktywacji na pięciu różnych systemach. Przyznali też, że pracują nad narzędziem, które faktycznie zwolni zajęty slot po odinstalowaniu gry. Problem wbrew pozorom jest poważny – w przypadku naszej redakcyjnej kopii wykorzystaliśmy już cztery aktywacje. Dwie na komputerach redakcyjnych i dwie na komputerach domowych. Jeśli jeszcze dwukrotnie zmieni się nam sprzęt – co się zdarza nader często – będziemy mieć bioshockową podstawkę pod kubek z kawą. Dlatego też cieszy nas, że sam Ken Levine z 2K Boston (dawniej Irrational Games), obiecał, że w bliżej nieokreślonej przyszłości konieczność aktywacji zostanie całkowicie usunięta.

Lekcja baletu? Naści bulletów!

z „duchami" miałem odkryć grzechy oraz zbrodnie Rapture...

Dancers on a String

Wreszcie, kierując się wskazówkami Atlasa, dotarłem do miejsca, gdzie sam miałem poznać moc substancji, która uczyniła Rapture tym, czym było. U szczytu podwójnych schodów jak symbol nagrody za trud stał automat – „Rajski Ogród". Na jego podajniku zaś pojemnik z ADAM. Sam nie wiem, dlaczego chwyciłem za strzykawkę i głęboko wbiłem igłę w przedramię. Pamiętam jednak, jak targnął mną nagły BioSzok. Żyły wypełnił płynny ogień, a mięśnie ściął lód. Usłyszałem jeszcze głos *„Zmienia się twój genom. Wszystko będzie dobrze"*, ale nie uwierzyłem mu. W bezsensownej próbie ucieczki, miotany skurczami zrobiłem o jeden krok za daleko i przeleciałem przez barierkę schodów...

Uderzenie w podłogę pozwoliło na chwilę zapomnieć o bólu. Dojście do siebie zajęło dwie próby, po których ponownie odpływa-

Dawny Szok Systemowy stał się bardzo osobistym BioSzokiem.

który nakłonił mnie, bym opuścił swe bezpieczne schronienie i ruszył w ślad za nią. Był to Atlas – jeden z nielicznych ocalałych z zagłady miasta, który miał się stać moim mentorem i przewodnikiem po tym podwodnym piekle.

Atlas wyjaśnił, że widziana przeze mnie poczwara to *splicer* – człowiek, którego psychika nie wytrzymała mutacji genetycznych. Splicer to echo istoty ludzkiej, żyjący trup kierujący się jedynie żądzą swej „ambrozji" zwanej ADAM i znający tylko nienawiść do wszystkiego, co odmienne. Później, dużo później dowiedziałem się, jak nieszczęśliwe są to istoty. Jaką mękę przeżywają, gdy strzępy wspomnień przejmują chwilową kontrolę nad ich chorymi umysłami... Tego wszystkiego jednak miałem się dowiedzieć sam. Sam dzięki znajdowanym pamiętnikom i spotkaniom

Prawie jak Thief: Deadly Shadows.

Come to Daddy!

Schyman's Masterpiece

Jeśli chcecie, by BioShock towarzyszył wam nie tylko na komputerze, bądźcie tak mili i wejdźcie na stronę www.cultofrapture.com, na której znajdziecie m.in. wszystkie dwanaście utworów w kompozycji Garry'ego Schymana składających się na BioShock OST.

DUCHY POWRÓCIŁY...
DOŁĄCZ DO NICH!

Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2

JUŻ W SKLEPACH

WWW.GRAW2.GRY.WP.PL

16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
XBOX 360. XBOX LIVE.
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
MOBILE VERSION gameloft.com
UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Mobile version © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A.
* Dotyczy wydania dla PC.

Palpi, Luke – wynocha z mojej gry!

Zaraz was rozpalę, dziewuchy!

łem w ciemność. Wreszcie udało mi się stanąć na nogi i skoncentrować wzrok. Ujrzałem wyładowania elektryczne na mojej lewej ręce. Stało się więc, jak zapowiedział Atlas. **Zerwałem okowy cielesnych ograniczeń i nabrałem nadludzkiej mocy.** Moim udziałem stały się cudowne zdolności, dostępne dotąd tylko oszustom mieniącym się magikami. Mój pierwszy „dar" zwany przez Atlasa plazmidem przysłużył mi się nie raz. Jako narzędzie, dzięki któremu otwierałem przejścia i ogłuszałem wrogów. Zmienił on także mój sposób postrzegania otoczenia, które odtąd służyć mogło także jako broń. Wystarczało przecież „wystrzelić" wiązkę wyładowań elektrycznych w wodę, by porazić nawet kilku splicerów jednocześnie...

Step Into My Gardens

Łuk elektryczny stanowił jedynie preludium do całej symfonii nadludzkich mocy dostępnych mieszkańcom Rapture. Podzielić je można z grubsza na aktywne plazmidy, których uruchomienie wymagało zużycia określonej ilości substancji wspomagającej zwanej EVE, i pasywne toniki genetyczne, działające zawsze i nieczerpiące z zasobów EVE.

Do tych pierwszych należała jeszcze choćby telekineza, dająca możliwość zdalnego oddziaływania na przedmioty, i podpalenie,

Najlepsza na GC

BioShock powszechnie uważany jest za faworyta do tytułu gry roku. Potwierdza to nagroda, jaką zdobył jeszcze przed premierą. W trakcie sierpniowych Games Convention w Lipsku jury uznało go za najlepszą grę na Xboxa 360. Uzasadnienie werdyktu brzmiało: *„Podwodny kurs przetrwania w zatopionym mieście w stylu art deco, starcia z szalonymi mieszkańcami i bezustanne zmagania z dylematem, co jest dobre, a co złe – BioShock to najinteligentniejszy, ale i najniezwyklejszy shooter na lata"*. Nic dodać, nic ująć.

Nas, bohaterów, prądem?!

W uchu też można podłubać, a co...

Vault Boy i Pip-girl.

Inteligentny FPS. Jeden z kandydatów do tytułu Gry Roku.

dzięki któremu wskazany obiekt stawał w płomieniach. Naturalnie każdą z tych i innych mocy można było wykorzystać jako broń – dzięki telekinezie możliwe stało się przechwycenie granatów i odrzucenie ich z powrotem. Podpalenie zaś okazało się działać nie tylko na łatwopalną scenerię, lecz także na splicerów, którym w takich sytuacjach nie pozostawało nic innego, jak ratować się skokiem do wody.

Nieco inaczej działają toniki genetyczne. Te dzielą się na trzy klasy – fizyczne, inżynieryjne i bojowe – i najogólniej zwiększają odpowiednie zdolności. Przykładem może być pancerz ochronny ograniczający obrażenia fizyczne. Kolejnym narzędzia ułatwiające łamanie zabezpieczeń urządzeń elektronicznych. Jeszcze innym zwiększona sprawność pozwalająca szybciej się poruszać i lepiej walczyć wręcz... Każdy z nich znajduje zastosowanie, ale nie sposób używać wszystkich naraz. Dlatego powszechnie dostępne są banki genów pozwalające „wymienić" jeden zestaw mocy na inny, bardziej odpowiedni do sytuacji.

All Spliced Up

Podmienianie mocy zaś jest niezbędne. To dlatego, że wszystkie te „dary" są w istocie mutacjami – niczym innym jak nowotworem tkanek. Ich użytkowanie staje się zaś możliwe dopiero po przygotowaniu własnego genomu przez ADAM. To właśnie ta „boska ambrozja" decyduje o liczbie takich bezpiecznych zmian. Dodatkowo dzięki niej **możliwe staje się dowolne niemal modyfikowanie ciała – zmiana wieku, wyglądu, nawet płci!** Dlatego jest tak ważny i stąd też ta bezwzględna walka o jego zapasy.

Tych nie ma i nigdy nie było wiele. ADAM wytwarzany jest w niezwykle małych ilościach przez odkrytego w Rapture niezwykłego pasożyta. Tak małych, że plazmidy nigdy nie mogłyby znaleźć się w powszechnym użyciu. Naukowcy Rapture jednak rozwiązali ten problem. Morski ślimak to pasożyt. Umieszczenie go w ciele żywiciela sprawia, że produkuje więcej ADAM. Żywicielami w tym przypadku są... Nie, wciąż nie potrafię myśleć o tym bez emocji – są nimi kilkuletnie dziewczynki.

This is where they sleep

Zwą je – Little Sisters, siostrzyczki. Przemierzają Rapture w poszukiwaniu świeżych trupów i ogromnymi strzykawkami pozyskują materiał dla przenoszonych w sobie pasożytów, które z kolei przetworzą go na ADAM. **Siostrzyczki są jedynym dostępnym źródłem ADAM. To sprawia, że narażone są na bezustanne ataki** bezwzględnych splicerów i dlatego strzegą ich niezwykli ochroniarze – niemal niezniszczalne automatony w ciężkich kombinezonach nurków głębinowych. To Big Daddies, tatusiowie. Nie opuszczają siostrzyczek na krok, więc za każdym razem, gdy chciałem zdobyć ADAM – by przetrwać, walczyłem z nimi.

Ich pokonanie nigdy nie było łatwe. Na szczęście istnieje kilka różnych sposobów wyrównania sił. Najprostszym jest znalezienie amunicji przeciwpancernej. Ale możesz także wykorzystać własne plazmidy i sprawić, że Big Daddy zostanie zaatakowany przez mechanizmy obronne miasta lub zmusić dwóch tatusiów do walki ze sobą. Po wyeliminowaniu ochrony nagroda – ADAM, jest twoja. Sam proces pozyskania jest niemal automatyczny – chwytasz opłakującą śmierć swego opiekuna siostrzyczkę i... masz wybór – wyssać całą dostępną „ambrozję" zabijając przy tym żywiciela, albo... usunąć pasożyta. W tym drugim przypadku **zyskujesz mniej ADAM, ale ratujesz życie bezbronnego dziecka.** Tylko do ciebie należy ta decyzja – jeden z nielicznych prawdziwych wyborów, jakich dokonujesz w Rapture. Jego skutki jednak odbijać się będą echem długo po tym, jak zdobyty ADAM umożliwi kolejną mutację.

Ona ma chyba gorączkę, cała rozpalona...

Cohen's Masterpiece

ADAM to życie. Broń to życie. Nie próbujcie zgłębiać mrocznych tajemnic Rapture bez nich. Na

Marketing nowej generacji

BioShock stał się dla 2K Games okazją, by spróbować zupełnie nowego, obliczonego na lata modelu promocji produktu. Jego osnową jest strona CultofRapture.com – prawdziwe centrum spotkań dla wszystkich fanów BioShocka. Ten „szeptany marketing" opłacił się. Pierwszym zwiastunem sukcesu było masowe poparcie dla pomysłu wydania kolekcjonerskiego gry, gdy w odpowiedzi na polecenie przedstawienia petycji podpisanej przez 5 tys. zainteresowanych fani zebrali... 18 tys. podpisów w 3 godziny!

Kolejny dowód powodzenia dało demo BioShocka na Xbox Live!, którego udostępnienie spowodowało drugi w jego dziejach kompletny pad systemu (pierwszy miał miejsce po wprowadzeniu usługi ściągania filmów). Koniec końców BioShock to obecnie numer jeden na liście najlepszych na PC i Xboxa 360 (średnia z metacritics.com), a suma zamówień przez sklepy w przeciągu dosłownie dwóch tygodni po premierze przekroczyła 1,5 miliona kopii. Nic dziwnego też, że 2K Games uważa, iż BioShock stał się marką na miarę Grand Theft Auto i zapowiada, że kolejne gry na motywach pojawiać się mają mniej więcej co dwa lata.

Strzaskany Big Daddy

Nie ma w zasadzie wątpliwości, że największą atrakcją edycji kolekcjonerskiej BioShocka jest mierzący 18 cm Big Daddy. Tym większym BioSzokiem dla wielu szczęśliwych nabywców był widok... skorup z rozbitej figurki. Jak się okazało, winę ponosi operator dźwigu portowego, któremu wyślizgnął się kontener zawierający zapakowane już zabawki. Bez obaw jednak – jeśli jesteś jednym z tych, którym trafił się taki rozbity Tatuś, reklamuj swój produkt. Powinieneś otrzymać nowego Big Daddy'ego i dodatkowo – w ramach przeprosin – drukowany album z ilustracjami z gry.

OKIEM HUTA

OCENA 8+

Miejsca mam mało, a napisać chciałbym bardzo dużo. BioShock to gra, obok której trudno przejść obojętnie, wyjątkowa i wyróżniająca się na tle tego, co w tym roku ukazało się na PC.

O tym, co jest w niej dobrego, napisał obok gem i właściwie muszę się z nim zgodzić. Dodam tylko od siebie, że graliśmy w ten tytuł równocześnie, w tym samym czasie do finałowego pojedynku parło też kilku moich znajomych. Jak się okazało, każdy z nas miał nieco inne dowiadczenia, inaczej pokonywał przeszkody. To cecha wielkich gier!

A co jest złe? Zakończenie, zbyt szybkie, mało emocjonujące, jakby niedopracowane w porównaniu z pierwszą częścią gry. Pozostawia niedosyt i to niekoniecznie taki: „Łał, czekam na dwójkę!", a raczej taki: „Łee, i to już koniec?".

BIOSHOCK

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

- ⊕ inteligentny first-person shooter
- ⊕ znakomita oprawa graficzna
- ⊕ najlepsza komputerowa woda w historii
- ⊕ doskonała oprawa muzyczna
- ⊕ naprawdę filmowa fabuła
- ⊖ liniowy design poziomów
- ⊖ braki AI i skryptów
- ⊖ brak multi (choćby trybu co-op)

Historia BioShocka już na zawsze pozostanie w naszej pamięci.

szczęście oręża pozostało wiele po wojnie domowej, jaka doprowadziła miasto do zguby. Po drodze natkniecie się na klucz francuski, rewolwery, strzelby, nawet pistolety maszynowe. Jeśli przetrwacie pierwsze starcia z tatusiami, natraficie na takie jej rodzaje, które dadzą wam przewagę w kolejnych – granatnik i miotacz ognia.

Każdy rodzaj broni palnej wykorzystuje trzy różne typy amunicji. Pistolet i pistolet maszynowy załadować można pociskami zwykłymi, ale i przeciwpiechotnymi, i przeciwpancernymi. Miotacz zaś wystrzeliwać może napalm, ale także mrożący ciekły azot i rażący prądem elektrożel. **Możliwe jest też wykorzystanie kombinacji plazmidów i broni.** Zwykły klucz francuski użyty na zamrożonym przeciwniku to śmiertelna broń. Podobnie jak kusza, która w rękach użytkownika Kameleona – toniku genetycznego zapewniającego niewidoczność dla splicerów i botów strażniczych – zmienia się w prawdziwe narzędzie zagłady.

Pozostaje tylko problem amunicji – w jej poszukiwaniu warto zaglądać w każdy zaułek i obszukiwać wszystkich pokonanych przeciwników. Zawsze też możliwy jest jej zakup za znajdowane pieniądze w ulicznych automatach. Tych zaś, choć początkowo może się wydawać inaczej, jest aż za dużo. Zresztą w Rapture nie istnieje śmierć jako ostateczny koniec. Dzięki komnatom życia (Vita-Chambers) możliwy jest powrót do żywych i podjęcie walki w miejscu, w którym się raptownie zakończyła – bez żadnych strat. Z drugiej strony, to zapewne dzięki nim „powracają" wyeliminowani splicerzy, którzy wciąż i wciąż na nowo zaludniają wyczyszczone korytarze.

The Engine City

Istnieje jednak także inna broń. To systemy obronne Rapture – automatyczne wieżyczki strzelnicze i zintegrowane z kamerami boty obronne, które sprawny haker przekształci w swoich sprzymierzeńców. Proces ten polega na przeskładaniu elementów mechanizmu w taki sposób, by zamknąć obwód cieczy. Identycznie wyglądają hydrozamki strzegące drzwi schowków i sejfów. Problem w tym, że początkowo łatwe zadanie zmienia się z czasem w koszmar, który kończy dopiero użycie elektronicznego wytrycha. Narzędzi tych zaś w Rapture jest niewiele. Na szczęście możliwe jest własnoręczne wyprodukowanie ich z komponentów znajdowanych po drodze w automatach U-Invent. Niestety nie podają one liczby przenoszonych aktualnie przedmiotów, więc możliwe jest wyprodukowanie czegoś, co z konieczności pozostanie na tacy podajnika...

All Spliced Up

Mój czas się kończy. Ale historia, której częścią się staliśmy, na zawsze już pozostanie w naszej pamięci. Nie mam wątpliwości, że warta jest tego. **Ukazuje, jak cienka jest linia pomiędzy geniuszem a szaleństwem.** Jakimi zasadami i do jakiego stopnia winien kierować się człowiek. Jak rozumieć ograniczenia i czym jest prawdziwa wolność.

Jednocześnie ostrzegam – duszna atmosfera Rapture sprawi, że nie raz będziecie błagać o kolejny łyk powietrza, który pozwoliłby przetrwać w jej głębi. Sami zdecydujcie, czy zechcecie uwierzyć mi na słowo, czy raczej samodzielnie przekonać się, czym naprawdę jest BioShock. Niezależnie od decyzji mam prośbę... Bądźcie tak mili i nie przeszkadzajcie mi w kolejnej próbie zgłębienia wszystkich tajemnic Rapture. |CDA|

Valve nie może grać w BioShocka!

Jako ciekawostka – pracownicy Valve Software, twórcy Half-Life'a 2, otrzymali oficjalny zakaz gry w BioShocka. Ściślej – nie mogą zagrać w niego aż do dnia ukończenia Orange Box, zestawu złożonego z Half-Life'a 2: Episode Two oraz gier Team Fortress 2 i Portal. Decyzję tę Gabe Newell z Valve tłumaczy ryzykiem zaprzestania prac nad własną grą studia i pocieszа pracowników, że jako zadośćuczynienie każdy z nich otrzyma egzemplarz BioShocka od firmy.

NAJWIĘKSZY W HISTORII DODATEK DO CYWILIZACJI

Games for Windows
PC CD
SID MEIER'S CIVILIZATION IV
BEYOND the SWORD

„Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!"
WP.PL

Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start oraz Korporacje.

Nowe cywilizacje, przywódcy, jednostki i cuda.

Przekonaj się jak proch wpłynął na rozwój nowej ery.

11 nowych scenariuszy – przygotuj się na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | Już w sprzedaży! | www.civilization.com | www.civ.org.pl

12+ www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGLOJĘZYCZNA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
79,90 PLN
Games for Windows
THE WAY DVIDIA IS MEANT TO BE PLAYED
CENEGA
FIRAXIS
2K

Windows, Windows Vista, Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Games for Windows, the Games for Windows logo, and DirectX are trademarks of the Microsoft group of companies. Firaxis Games, Firaxis Games logo and Civilization are trademarks of Firaxis Games, Inc. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games, Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, and "The Way It's Meant to be Played" are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe są własnością odpowiednich właścicieli.

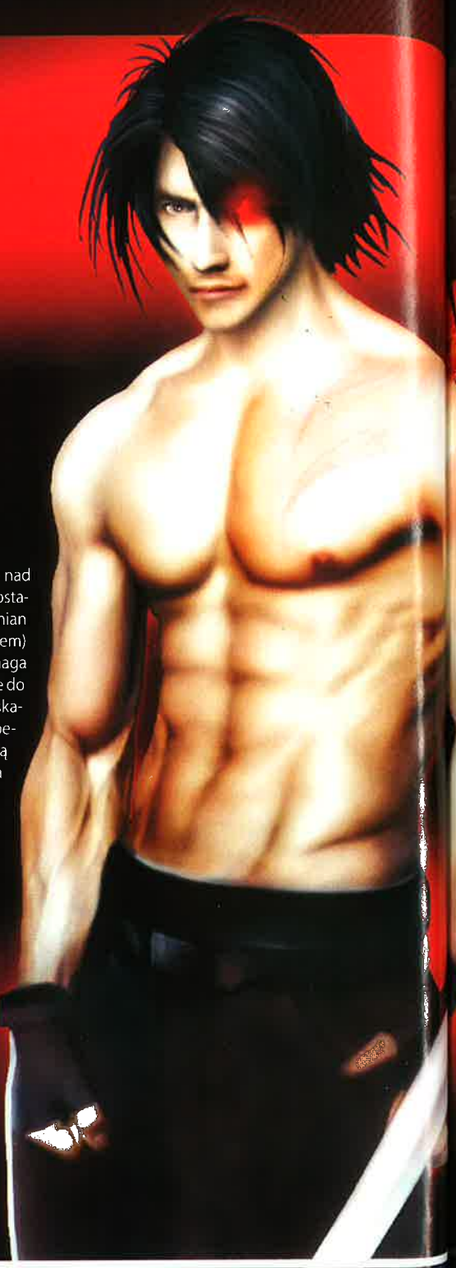
PRODUCENT: SON ISIK
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.KABUS22.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, T&L

GATUNEK: SURVIVAL HORROR
MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | DOBRE WZORCE TO ZA MAŁO

FEARZONE: STREFA 22



Tak bezczelnej, a jednocześnie dalece niedoskonałej kalki Residenta jeszcze nie widziałem. Wzorować się na najlepszych to nie grzech, ale trzeba robić to dobrze. W tym przypadku tak niestety nie jest.

Niszowy projekt tureckiego studia **czerpie pełnymi garściami z klasyki, nie wnosząc właściwie nic nowego**. Fabuła jakaś tam jest – poznajemy ją głównie z zapisków znalezionych podczas rozgrywki oraz statycznego intra, składającego się z rysowanych, średnio urodziwych plansz. Dowiadujemy się o tajemniczej sekcie, która wywróciła znany nam światowy porządek polityczno-społeczny do góry nogami. Jaki to ma związek z demonami czającymi się w ogarniętej chaosem dzielnicy Stambułu, tego na dobrą sprawę nie wiadomo.

Z jakiej gry zaczerpnięto styl? A. Need for Speed; B. Silent Hill; C. Larry 7. Odpowiedzi nie ślijcie...

Kto z kim, gdzie i po co?

Z początku przejmujemy kontrolę nad Demirem, pierwszą z grywalnych postaci. Później wcielamy się na przemian w Ebru (kobieta związana z Demirem) i Inzara. Szerszego omówienia wymaga ten ostatni, gdyż w przeciwieństwie do pierwszej dwójki, jest szybki jak błyskawica, walczy za pomocą ostrzy i specjalnych czarów, do tego z łatwością trzaska przeróżne kombosy i ma zdolność regeneracji utraconej energii. Czegoś takiego oczywiście w RE nie było, ale daleko nie trzeba szukać. Wystarczy przypomnieć sobie inne dzieło Capcomu – Devil May Cry – i wszystko jasne.

Potworne potwory

Jeśli chodzi o przeciwników, pozornie wszystko gra, ale zapewniam, że nie o taką „potworność" w tym gatunku chodzi. Innymi słowy, są w każdym calu tragiczni. Choć to ambitne bestyjki i niektórym z nich bardzo zależy, by upodobnić się nieco do słynnych znajomków z RE (patrz: „Daleki kuzyn?"), aż żal strzelać do takich pokrak. Fatalnie wyglądają, są źle animowane, kiepsko też, bo zawsze tak samo, zdychają (zamieniając się w żywą pochodnię – tu z kolei kłania się fatalny efekt ognia). Z żalem donoszę, że maszkary w FearZonie zupełnie nie przerażają.

Walka z bossem. Dzięki umiejętności regeneracji zdrowia prosta jak odebranie dziecku lizaka.

Przydałby się teleport

Schemat rozgrywki jak żywo przypomina to, co znamy z pierwszych Resów. Nawet miejsce akcji, które na początku przyjdzie nam splądrować, jest niemal lustrzanym odbiciem ulic i zaułków z RE 2 i 3. Wszystko sprowadza się tu głównie do ganiania tam i z powrotem po całym mieście, od drzwi do drzwi i sprawdzania, do których pasuje zdobyty przed chwilą klucz. A jako że zamkniętych przejść jest na „dzień dobry" od metra i trochę, mamy okazję przemierzyć te same lokacje kilkanaście razy. Aby było śmieszniej, wyczyszczone uprzednio korytarze lubią na nowo zapełniać się maszkaronami, a więc akcja „tłucz upierdliwca" rozpoczyna się od początku.

Szczytem w sztucznym wydłużaniu rozgrywki są lochy, do których trafiamy nieco później. Nie dość, że ciągną się kilometrami i poszczególne korytarze właściwie niczym się nie różnią, to jeszcze zmuszani jesteśmy zwiedzać je po wielokroć. Najpierw jako Demir – zabawa w zbieranie przedmiotów potrzebnych do otwarcia przejścia na drugim końcu tunelu, później wcielamy się w Inzara i po raz kolejny czyścimy znane już korytarze z diabelskiego pomiotu. Po wszystkim znowu zmiana – tym razem jako Ebru leziemy z jednego końca na drugi. Tym razem w zasięgu wzroku nie pojawia się żaden wróg, czemu w takim razie ma służyć ten cholernie długi spacer? Pojęcia nie mam.

Ktoś się zaciął przy goleniu?

Skąd oni wzięli takie ładne obrazki?

Pytanie to zadawałem sobie raz po raz, porównując fotki widniejące na pudełku ze stanem faktycznym. Już na starcie wiadomo, że **mamy do czynienia z produkcją z poprzedniego wieku**. Nad wyraz ubogie menu oferuje niewiele, do tego wygląda paskudnie. Dalej jest nie lepiej. Wspomniane już statyczne intro oraz hulające na silniku gry przerywniki filmowe nie zachwycają. Dokładnie to samo można powiedzieć o animacji trójki bohaterów, teksturach, efektach specjalnych i w zasadzie każdym innym elemencie.

A muzyka? Po prostu sobie jest. Coś tam w tle brzdęka i w gruncie rzeczy nie zwracamy na to szczególnej uwagi. Czy to źle? Ano źle, bo bodźce dźwiękowe odgrywają w horrorze niebagatelne znaczenie, czego The Suffering najlepszym przykładem. Gorzej gdy zwracamy uwagę na dźwięk, bo nas zwyczajnie irytuje. A trudno by było inaczej, gdyż tak pokręconej kakofonii pisków i zgrzytnięć jeszcze nie miałem okazji usłyszeć.

Daleki kuzyn?
Porównajcie wygląd tych maszkar. Chyba tylko ślepy nie zauważy podobieństwa

Marudzeniu nie ma końca

Tak się zastanawiam, czy jest tu coś, co nie zasługuje na potraktowanie z buciora? W zasadzie każdy element składowy wykpiłem bądź skrytykowałem. W tym momencie nasuwa się pytanie – czy choć jedną rzecz zrobiono modelowo? Otóż nie. Byśmy się dobrze zrozumieli – **tytuł jako całość leży o kilka dobrych długości powyżej kaszankowej strefy śmierci, bo grać w to można**, i owszem. Tylko po co? Jest to tylko nieudolny, niedopracowany i mało wciągający klon Residenta, z niewielkimi domieszkami DMC. Po mojemu zawsze lepiej odkurzyć oryginał, niż zmagać się z marnym naśladowcą.

Stąd właśnie taka ocena. Jest wypadkową dwóch innych – szóstki i czwórki. Ta pierwsza skierowana jest do wyposzczonych fanów starych Resów, którzy przełkną wszystko, co podlane podobnym survivalowym sosem. Tę drugą wystawiłby prawdopodobnie każdy inny gracz, który w horrory gra tylko od święta i to wyłącznie w te najlepsze.

PS I nie szukajcie w Internecie informacji o grze. Tak naprawdę bowiem wabi się toto **Kabus 22** (Strefa 22?), co zapewne polski dystrybutor uznał za mało chwytliwe i ochrzcił ją efektowniejszym mianem. Cóż, salceson nazwany szynką parmeńską nadal jednak smakuje jak salceson... |CDA|

Tak bezczelnej i jednocześnie dalece niedoskonałej kalki Residenta jeszcze nie widziałem!

Demon okazał się wyjątkowo marnym przeciwnikiem. Zażenowany bohater odwrócił wzrok.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ⊕ niskie wymagania
- ⊕ cena
- ⊕ 3 grywalne postacie
- ⊕ miłośnikom starych Resów może się spodobać
- ⊕ grać się da...
- ⊖ ...tylko po co?
- ⊖ brzydka, niedzisiejsza oprawa
- ⊖ nieumiejętne ściąganie z klasyki
- ⊖ wieje nudą na kilometr
- ⊖ niecekawe potwory

www.NIVEA.pl/meskarzecz
NIVEA Creme
Creamzone
NIVEA CREME

PRODUCENT: ARENANET
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.GUILDWARS.COM

WIN 98/ME/2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: CORPG
MULTIPLAYER: TYLKO

MONKOFWAR (GUILDWARS.PL) | TYRIO, OJCZYZNO MOJA... I'M BACK!

GUILD WARS® EYE OF THE NORTH™

Fabuła pierwszego „prawdziwego" dodatku do Guild Wars zaczyna się w iście hitchcockowskim stylu. Tyrią wstrząsają fale potężnych trzęsień ziemi, a potem... potem napięcie zaczyna wzrastać.

GWEN nie jest, w przeciwieństwie do poprzednich części serii, samodzielną kampanią, od której można przygodę z GW rozpocząć. By uruchomić to rozszerzenie, należy mieć przynajmniej jeden z (pod)tytułów. Gra jest **skierowana do osób, które zdobyły już pewne doświadczenie i szukają dalszych, trudniejszych wyzwań** dla już istniejących i dobrze rozwiniętych postaci (nie podniesiono jednak limitu poziomów, 20 to nadal maksimum). Nie mamy co liczyć na samouczki (poza tym poświęconym kontroli herosów), lokacje pozwalające na bezpieczne podnoszenie poziomu, nowe klasy czy dodatkowe sloty na postacie.

Wielkie trachu

Historia w GWEN ma swój początek 6 lat po wydarzeniach z Prophecies. Uciekający przed koszmarem wyniszczającej wojny z Charrami Askalończycy przybyli na daleką Północ, na niebezpieczny i mało znany obszar Dalekich Dreszczogór, po czym osiedlili się w twierdzy zwanej Okiem Północy. Bazę ma tam również utworzona przez nich organizacja mieniąca się Hebanową Awangardą, której głównym celem jest partyzancka walka z Charrami. Niestety, uciekinierom nie dane będzie zaznać spokoju – trzęsienia ziemi odsłoniły całą sieć podziemnych korytarzy, a wraz z tym zagrożenie w formie budzącej grozę rasy Niszczycieli. Mimo arktycznego zimna zaczyna się robić gorąco...

Na szczęście nie jesteśmy w tej nieciekawej sytuacji zdani tylko na siebie. Pomogą nam krasnoludy z Deldrimoru, mający w sobie krew gigantów Nornowie i mały, acz obdarzony wielką inteligencją prastary lud Asurów, wygnany przez Niszczycieli z ich podziemnych miast.

Nie wielkość się liczy, a technika!

Przynieś, podaj, pozamiataj

Nasze zasługi dla poszczególnych frakcji nagradzane są punktami, których akumulowanie prowadzi do zdobywania tytułów będących wyznacznikiem uznania, jakim się cieszymy. Im bardziej prestiżowe, tym większa liczba NPC-ów zaoferuje nam usługi i tym lepiej zadziałają odpowiednie umiejętności (o czym później). Ot, kolejne „coś" do farmienia.

Najprostszą metodą zdobywania reputacji jest wykonywanie questów (wróciły nagrody w formie skillów, hurra), choć można to robić i na inne sposoby (choćby przez

Już od samego początku zostajemy rzuceni na głęboką wodę.

Co dalej?

Wszystko wskazuje na to, że GWEN jest ostatnim tak dużym rozszerzeniem serii przed premierą GW2. Niemniej nie ma co płakać – ANet obiecało, że do czasu tego wydarzenia możemy się w grze spodziewać jeszcze niejednej nowości. Po premierze GWEN większa część zespołu poci się już nad „dwójką" – więcej o tym przeczytasz w dziale Życie w Sieci w tym miesiącu.

Znicz olimpijski – tutaj?!

Grill jeszcze płonie, a mięsko już się kończy...

Niunia ze swoim misiaczkiem.

nałożenie pięści na twarz któremuś ze spotykanych tu i ówdzie zarozumiałych Nornów). Warto dodać, że **w rozszerzeniu miejsce znanych z samodzielnych kampanii misji zajęły specjalne, powtarzalne questy**. Tego typu zadania poprowadzą nas z Dalekich Dreszczogór poprzez Splamione Wybrzeże i leżącą na północ od Askalonu ojczyznę Charrów aż do Wielkiego Finału, kiedy to przyjdzie nam zmierzyć się z samym legendarnym Wielkim Niszczycielem.

Postępy w fabule (mającej długość porównywalną z tą znaną z GWF) śledzimy za pomocą specjalnie zaprojektowanych do tego celu dzienników, dokumentujących wykonane przez nas zadania i oczyszczone lochy. **Warto przy tym zwrócić uwagę na coś w GW rzadko spotykanego – swoistą nieliniowość.** Sami określamy, dokąd najpierw wyruszymy i komu pomożemy.

Siecz i rąb!

Już od samego początku zostajemy rzuceni na głęboką wodę – **po terenach, które przyjdzie nam zwiedzać, hasają całe hordy wysokopoziomowych przeciwników**, rozmieszczonych o wiele naturalniej (czyt. bardziej losowo i w zróżnicowanych grupach) niż w poprzednich częściach. Poprawiono również AI – potwory działają logiczniej, czasem próbują nawet stosować proste formacje (osłonić bossa i healerów etc.). By wszystko jeszcze bardziej utrudnić, ArenaNet postanowiła np. w pełni wykorzystać zabójcze, choć często ignorowane zdolności mesmerów. Dodajmy do tego jeszcze obecność przeciwników wszystkich pozostałych 9 klas – walki bywają naprawdę trudne. Szkoda tylko, że wiele nowych „gatunków" przeciwników to po prostu stare modele pokryte innymi teksturami (zdarzają się chlubne wyjątki, np. świetnie wykonani Jotuni z 5-metrowymi maczugami).

Skoro mówimy o walce, **nie sposób pominąć nowego „ficzera" – wspomnianych lochów**. Tych w grze mamy łącznie 18, każdy wypełniony po brzegi wrażym tałatajstwem, pułapkami i zagadkami (przestawianie dźwigni etc.), z Dużym, Złym i Brzydkim czekającymi na końcu: po prostu mniam! Każdy z lochów stanowi nie lada wyzwanie – to nie zabawa na 15 minut...

Polymock-rockersa!

Kolejnym nowym elementem są minigry – po jednej dla każdego z naszych sojuszników. Krasnoludowie oferują nam boks!

Otrzymujemy kastety, zestaw specjalnych umiejętności – i ruszamy prać po gębach! Nornowie pozwalają z kolei na wzięcie udziału w niezwykłym turnieju walk 1v1, w którym naprzeciw nas stają NPC-e znani ze wszystkich odsłon serii (co powiecie na możliwość dołożenia samemu Wielkiemu Zehtuce?). Po 5 losowych walkach przychodzi pora na finał – zmierzenie się z mistrzem Magnim Bizonem. Sześciokrotna wygrana w turnieju i sprowadzenie łobuza do parteru pozwoli nam nawet na zakup specjalnej (choć wyglądającej jak tekturowa) korony.

Asura preferują rozrywkę bardziej umysłową, choć niepozbawioną przemocy wobec bliźnich (krzyżówki odpadają). Wymyślona przez nich gra o dziwnej nazwie „Polymock" to coś na kształt bardzo prostej wersji Magic: The Gathering – dwóch magików staje naprzeciw siebie, ciska w siebie specjalnymi wersjami czarów, zmienia kształty i robi inne dziwne rzeczy.

Więcej, lepiej?

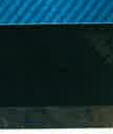
ANet uraczyło nas czterdziestką nowych zestawów zbroi (plus liczne pojedyncze części zdobywane u kolekcjonerów – rękawice, maski, malunki na twarz, a nawet okulary!), po 4 na klasę (jedna od każdej z frakcji). Wyglądają ładnie, warto było odkładać kasę! Podobnie rzecz się ma z bronią – grze przybyło mnóstwo świetnie wykonanych modeli uzbrojenia (w tym także unikatowych „zielonych" egzemplarzy pozostawianych czasem przez martwych bossów).

Narzekać można tylko na brak nowości w statystykach – tym razem nie dostaliśmy nowych upgrade'ów (na szczęście jednak zastosowano elastyczny system insygniów i inskrypcji znany z Nightfalla). Dodatek dorzuca do gry także 10 nowych bohaterów, po jednym przedstawicielu każdej profesji (jest nawet Charr-renegat!). By z nich korzystać, wcale nie musimy mieć Nightfalla.

„Zastrzyk" skilli to zwykle nadejście nowych buildów, modyfikacja lub dezaktualizacja starych. Tutaj niestety spotkało mnie spore rozczarowanie. Nie dość, że **nie otrzymujemy żadnych umiejętności elitarnych** (nie licząc 3 fantastycznych Aspektów pochodzących od Nornów i dostępnych tylko w trybie PvE – dają one na pewien czas moc jednego z trzech czczonych przez Nornów zwierząt), to jeszcze tych dostępnych zarówno w PvE, jak i PvP jest zaledwie setka (10 na klasę).

Pozostałych 50 stosowanych może być jedynie w PvE, a ich moc zależy od tytułu powiązanego z reputacją, której dana umiejętność jest przypisana (niektóre z nich mają zastosowanie wybitnie „PvEowe" – działają lepiej pod wpływem alkoholu czy pozwalają na przyzywanie stworów). No dobra, doliczmy jeszcze parę skillów używanych podczas boksu czy przebywania pod wpływem Aspektów oraz „polymockowe" wersje zdolności znanych z poprzednich części – ale to i tak za mało...

GWEN i Gwen



Kiedy tylko ujawniono tytuł dodatku (i utworzono od niego skrót), gracze od razu dostrzegli, jak się okazało – słusznie, szansę odkrycia dalszych losów swoistej „maskotki" GW, osóbki zwanej Gwen. Kim ona jest? Gwen poznaliśmy na samym początku serii, w prologu Prophecies. Była wówczas nieco irytującą (ale ogólnie rzecz biorąc, całkiem sympatyczną), około 10-letnią smarkulą, która przylepiała się do nas, gdy ledwo przekroczyliśmy bramy Askalonu. Znosiliśmy dla niej kwiatki (jej ulubione czerwone irysy), sprezentowaliśmy nawet płaszczyk i flet (dostając w zamian Wielce Użyteczny i Cenny Strzęp Materiału).

Gdy prolog się kończył, a my wyruszaliśmy w podróż, żegnało nas jej smutne spojrzenie – i tyle ją widzieliśmy. Od tego momentu dalsze jej losy nie były znane, a nieutuleni w żalu gracze bezskutecznie szukali rozwiązania zagadki we wszystkich trzech kampaniach. Jedynymi wskazówkami były pozostałości naszych prezentów – połamany flet w gruzach „starego" Askalonu, porwany płaszcz na wybrzeżu Kryty i zakonserwowany irys w skrzyni na Wybrzeżu Barbarzyńców, na odległej Elonie. Teraz, w GWEN, nasza (już dorośleja, a przy tym baaardzo zła na Charry) bohaterka pojawia się ponownie, sprawując tymczasowe (czy aby na pewno?) dowództwo nad Hebanową Awangardą. I jest mesmerem. :)

Wciąż jednak nie wiemy, co się z nią działo przez ostatnie 6 lat! Jako że sama nie jest zbyt skora do zwierzeń, z odpowiedzią na to pytanie przyjdzie nam zaczekać do końca roku, kiedy to światło dzienne ujrzy nie-do-końca-darmowy mission pack...

Aha, jeszcze jedno – zabierzcie Gwen do Underworld!

GWEN skierowany został w 100% do osób, które szukają dalszych wyzwań dla już istniejących postaci.

Prawie jak muzeum

Na koniec coś, co dla wielu miało stanowić rzecz najważniejszą – Komnata Chwały (Hall of Monuments). Stanowi ona nasz prywatny, połączony z Okiem Północy instance. To pomieszczenie, które służyć ma przede wszystkim unieśmiertelnieniu dokonań w Guild Wars. Znajduje się w niej kilka postumentów podzielonych na parę kategorii (zdobyte przez nas tytuły, miniaturki, zbroje, broń i bohaterowie). Gdy na danym z nich zawiesimy Monumental Tapestry (możliwe do zdobycia na kilku etapach gry), zyskujemy możliwość ustawienia na nim posągów symbolizujących nasze osiągnięcia.

By to uczynić, należy spełnić określone warunki – np. aby móc pokazywać znajomym odblokowanych przez nas bohaterów, konieczne jest wcześniejsze zdobycie Hero Armorów.

„Kronikarskie" działanie Komnaty wprowadzono z myślą o Guild Wars 2 (beta w przyszłym roku, premiera w październiku 2009). Dzięki niemu będziemy mogli w GW2 dysponować opcjami dostępnymi nie inaczej jak tylko poprzez odblokowanie ich w GW1. Trzeba przyznać, że to pomysłowy sposób na to, by czas spędzony w pierwszej części nie poszedł w zapomnienie wraz z premierą sequela.

Komnata ma jeszcze jedno zastosowanie powiązane już z samym dodatkiem – znajdująca się pośrodku „sadzawka wróżebna" pozwala na ponowne obejrzenie cutscenek, posłuży też czasem do bardziej użytecznych celów, udzielając wskazówek dot. zadań czy prezentując przyszłość (serwując obrazy przypominające wizje kogoś kompletnie zalanego i próbującego utrzymać pion podczas trzęsienia ziemi).

Coś się kończy...

Choć autorzy określili serię mianem CORPG – sieciowego RPG nastawionego na rywalizację między graczami, w GWEN kompletnie tego nie widać. **Dodatek nie wnosi do PvP właściwie nic!** Jedynie sto nieelitarnych umiejętności, żadnego trybu walk „międzyludzkich" (a boks i Polymock aż się o to proszą), zero znaczących zmian, a nawet, co może boleć i graczy PvE – nowych guild halli.

Grafika i muzyka standardowo trzymają bardzo wysoki poziom. Widoczki w GWEN są przepiękne (te góry, te lochy, te wielkie... oczy!), tereny zróżnicowane (w GWN robiło mi się już niedobrze od monotonii krajobrazu – ciągle piasek i piasek, na przemian z piaskiem i jeszcze odrobiną piasku), a lokacje skonstruowane starannie i w przemyślany sposób. Swoją pracę domową bez zarzutu wykonał także kompozytor Jeremy Soule. W GWEN strona audio wypada najlepiej od czasów GWP (w dodatku można usłyszeć także parę utworów znanych z Prophecies).

Jeżeli jesteś fanem PvE, kupuj w ciemno (zwłaszcza że GWEN jest tańsze od samodzielnych kampanii). Jeżeli zaś preferujesz jedynie rozgrywkę PvP – tylko gdy zależy ci na tej setce nowych umiejętności. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ trudniejsza, wciągająca rozgrywka
- ⊕ lochy
- ⊕ HoM
- ⊕ minigry
- ⊕ Gwen :)
- ⊖ (prawie) nic nowego dla PvP
- ⊖ mało nowych umiejętności

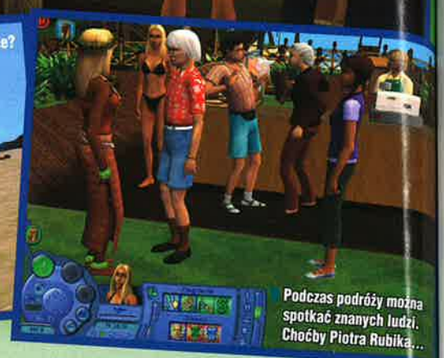
PRODUCENT: MAXIS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.SIMY.PL

WIN 98/ME/2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 1,3 GHZ
GRAFIKA: 32 MB, T&L

GATUNEK: SIM
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | JEDZIE NA WAKACJE

The Sims 2 Podróże



Po ciężkiej pracy „na planie" pięciu dotychczasowych dodatków do The Sims 2 komputerowym ludzikom należą się wakacje. Każdy fan gry może do nich dołączyć, tym bardziej że bilet kosztuje tylko 79,90 zł...

W niecałe pół roku po niezbyt udanym dodatku Cztery pory roku i ledwie dwa miesiące po ostatniej grze z cyklu The Sims Historie Maxis wypuszcza najnowsze rozszerzenie do swojej hitowej gry The Sims 2. Wakacyjne – a więc trafione w sam raz na nadchodzące chłodne miesiące.

Kanikuły 2007

Podróże nie wzbogacają mechaniki rozgrywki The Sims 2 o żadne znaczące nowe elementy, nie pojawia się ani jeden dodatkowy wskaźnik prezentujący „poziom wypoczynku" sima. Tak jak na wakacjach, chodzi tu tylko o jak najprzyjemniejsze spędzanie wolnego czasu. Po zainstalowaniu dodatku – jak zwykle jest z tym trochę kłopotów, bowiem trzeba znaleźć i wykorzystać czwartą płytę z podstawowej wersji The Sims 2 – pojawia się pytanie o wakacyjny kurort, który chcemy dołączyć do aktywnej okolicy (np. Miłowa).

Miejsca wywczasów są trzy – orientalna wioska Takemizu, polinezyjska wyspa Twikii oraz Trzy Jeziora, podobne nieco do rezerwatów w Górach Skalistych. Pytanie jest trochę bezzasadne, bowiem nic nie stoi na przeszkodzie, by aktywować dostęp do wszystkich trzech kurortów; co więcej, można też stworzyć własne letnisko, od podstaw zaprojektowane przez gracza.

Zbiórka pod zegarem

By wybrać się na wakacje, wystarczy sięgnąć po telefon – który w The Sims 2 służy do wszystkiego – i zarezerwować lot. To koszt niemały, bo na przelot dla jednej osoby trzeba wydać aż 500 simoleonów, a jeszcze większe wydatki czekają komputerowe ludziki na miejscu. Zaraz po przyjeździe należy wybrać jeden ze znajdujących się w kurorcie hoteli (różnią się standardem, wyglądem i ceną), a w nim wskazać pokój lub pokoje, w których chciałoby się umieścić simy. Opłata pobierana jest przy wyjeździe (liczbę nocy określa się już na etapie rezerwowania lotu), a rachunek może z powodzeniem sięgnąć kilku lub nawet kilkunastu tysięcy simoleonów. Kupa pieniędzy, ale warto je uzbierać, bowiem każdy z trzech kurortów oferuje niemało atrakcji.

Zrobi nam pan zdjęcie?

Letniska podzielone są na parcele (tak jak zwykłe okolice mieszkalne), na nich zaś znajdują się hotele i miejsca użyteczności publicznej, np. plaża czy ruiny, a także – jeśli komputerowa rodzina ma odpowiednio dużo gotówki – kupione przez nią domki letniskowe. Większość parceli oferuje dziesiątki sposobności do najróżniejszych interakcji ze znajdującymi się w nich obiektami czy tubylcami. **Zabawy jest naprawdę mnóstwo**, bowiem twórcy dodatku wprowadzili do niego większość typowych wakacyjnych czynności – np. naukę lokalnego powitania, prośby przechodniów o pstryknięcie fotki, kupowanie pamiątek, wyprawy na „fakultatywne" wycieczki itd. Wszystko jest świetnie (jak w całej serii The Sims 2) animowane, wzbogacone o zabawne (nowe!) gadki w języku simlish – to autentycznie relaksuje. Zaprzepaszczoną szansą są jedynie wycieczki fakultatywne, których nie możemy podpatrzeć na ekranie, a jedynie o nich przeczytać. Wyprawy te zrealizowane są podobnie jak losowe zdarzenia w pracy, tzn. na ekranie pokazuje się komunikat przedstawiający sytuację, wraz z opcjami do wyboru, opisującymi różne zachowania Sima. Jeśli zachowasz się we właściwy sposób, możesz np. zyskać dodatkowy punkt do jednego z atrybutów ludzika.

Last minute

Dodatki The Sims 2 powstają w tak seryjny sposób, że właściwie wiadomo, czego można się spodziewać po każdym z nich: pewnego zakresu nowinek i szeregu starych błędów (mówiąc bardziej precyzyjnie: raczej „błędzików"), których nikomu nie chce się poprawiać.

Tak jest i tym razem (wciąż np. szwankuje wynajdywanie ścieżek), ale temat najnowszego rozszerzenia i duża liczba interakcji, jakie oferuje, sprawiają, że **spośród całej szóstki dotychczasowych dodatków ten, obok Na studiach i Zwierzaków, polecałbym w pierwszej kolejności**. Szczególnie teraz, kiedy za oknem częściej ziębi, niż grzeje. |CDA|

Nowe interakcje są świetnie animowane i wzbogacone o zabawne gadki w języku simlish. Autentycznie relaksują!

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- wakacje!
- duża liczba interakcji
- w podróż nie można brać niemowlaków i zwierząt
- wciąż zdarzają się kłopoty z wynajdywaniem ścieżek

JESIEŃ POD ZNAKIEM HITÓW Z SERII...

KOLEKCJA KLASYKI

5 NOWYCH HITÓW JUŻ 19 PAŹDZIERNIKA!

www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA
PL

PORADNIK DO GRY
GRY OnLine
www.gry-online.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
www.gry-online.pl

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
24,90 PLN

CENEGA

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.WORLDINCONFLICT.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 128 MB, SM – BD
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

DVD 10/2007

GAME PLAY

HUT SĘDZIMIR | RATUJE AMERYKĘ

CD-ACTION

WORLD IN CONFLICT

World in Conflict zaprzecza wszystkiemu, co wiemy na temat zimnej wojny. Tutaj nie jest to psychologiczna partia szachów w wykonaniu dwóch superpotęg, a feeria eksplozji, w której udział bierze nawet 16 graczy.

World in Conflict to najlepszy dowód na to, że rok 2007, a szczególnie jego końcówka, przejdzie do historii jako wyjątkowo udany dla pecetowych graczy. Właściwie każda większa premiera to albo wysokobudżetowy „gwarantowany" hit, przez długi czas zapowiadany i promowany, albo choć tytuł, który wprowadza nowe elementy do gatunku, wydawać by się mogło, dobrze już znanego – i w przeważającej większości przypadków wszystkie te produkcje zyskują uznanie zarówno recenzentów, jak i graczy. Słowa te piszę trochę na wyrost i z wyprzedzeniem, bo przecież Hellgate: London, Call of Duty 4 czy Crysis dopiero będą musiały udowodnić swoją klasę, ale przynajmniej w przypadku World in Conflict sprawa jest już jasna – **to naprawdę udana produkcja**.

Konflikt wyważony

O najnowszym tytule studia Massive Entertainment, znanego wielbicielom strategii z nowatorskiej serii Ground Control, mieliśmy już okazję pisać. I to dużo – także dlatego, że nasi czytelnicy mogli wziąć udział w testach trybu multiplayer tej produkcji (patrz CD-Action nr 06/07). Szwedzcy programiści zdecydowali się na takie przedsięwzięcie głównie dlatego, że **od początku ich ambicją było stworzenie gry, która maksymalną satysfakcję dawałaby uczestnikom rozgrywek sieciowych**. Taki masowy test (na całym świecie udostępniono kilkaset tysięcy kluczy do bety) pozwolił na sprawdzenie serwerów, ich stabilności oraz odpowiednie wyważenie wszystkich elementów gry, takich jak siła i odporność poszczególnych jednostek, ukształtowanie map, umiejscowienie punktów kontrolnych itd.

Inny niż wszystkie

Piszę o tym nie bez powodu. World in Conflict planowany był jako gra sieciowa i to od początku do końca widać – **największe emocje pojawiają się podczas rywalizacji z żywym przeciwnikiem, a kampania dla pojedynczego gracza to po prostu sprytnie zmodyfikowany multiplayer**, odpowiednio przycięty i oparty o zaskakująco „zgrabny" scenariusz. Trzeba jednak zaznaczyć, że wieloosobowa rozgrywka w World in Conflict tylko częściowo przypomina sieciowe potyczki w innych RTS-ach – a jakby nie było, to właśnie do tego gatunku trzeba WiC przyporządkować. Choć

Pozytywnie zaskoczył mnie stosunek programistów do graczy, którzy nie przepadają za rozgrywkami sieciowymi.

zarówno zasady sterowania jednostkami, jak i interfejs są tu takie jak np. w Command & Conquer czy Warcrafcie, tempo gry i wrażenia z zabawy już zupełnie inne.

Kupuj czołgi

Główna różnica tkwi w zakresie obowiązków i odpowiedzialności gracza. W tradycyjnych strategiach dostaje on bazę (stację kosmiczną, zamek itd.), którą rozbudowuje kolejnymi umocnieniami i budynkami produkcyjnymi, umożliwiającymi wytwarzanie różnego rodzaju jednostek. W World in Conflict nowe oddziały kupuje się za „punkty wsparcia", a czołgi czy oddziały piechoty zostają zrzucone z nieba przez transportowe samoloty. W podobny sposób system ten działał już w takich wojennych strategiach jak Codename: Panzers czy Blitzkrieg, jednak od nich również WiC się różni.

W tej grze podczas rozgrywek sieciowych każdy z uczestników otrzymuje kontrolę nad kilkoma zaledwie formacjami – tyloma, ile uda się „kupić" za punkty wsparcia. Liczba jednostek jest w miarę stała w ciągu sesji – po ich zniszczeniu równowartość w punktach wsparcia wraca na konto gracza, ale rzadko kiedy przekracza ona sześć-siedem oddziałów. Co więcej, gracze określają swoją specjalizację i dopóki jej nie zmienią, dowodzą wyłącznie jednostkami przypadającymi do jednej z czterech kategorii: piechota, oddziały pancerne, wojska wsparcia i lotnictwo. To rozwiązanie, w połączeniu z mapami, na których może się spotkać nawet 16 wirtualnych dowódców, sprawia, że **sesje World in Conflict to starcia między dwoma zespołami wzajemnie się uzupełniających playerów**.

Twórcy gry podkreślali przed premierą, że inspiracją były dla nich sieciowe shootery (jak np. seria Battlefield) i rzeczywiście multiplayer WiC wyraźnie je przypomina. Tak jak w Enemy Territory medyk musi wspierać sapera, tak tutaj jednostki powietrzne (np. lekkie helikoptery bojowe) muszą osłaniać grupę wojsk pancernych.

Dominowanie i szturmowanie

Poziom multiplayera wyznaczają zawsze trzy podstawowe elementy – tryby gry, mapy oraz gracze biorący udział w starciach. **W World in Conflict można się bawić w sieci na trzy sposoby – Tug of War, Domination i Assault.** Wszystkie wykorzystują rozmieszone na mapach punkty kontrolne, ale w każdym robi się to w inny sposób. Assault to tryb, w którym jeden z graczy się broni, drugi zaś atakuje – ten pierwszy musi utrzymać wskazany punkt na mapie, drugi zaś stara się go odbić. Warto dodać, że w połowie sesji role się odwracają, a walka toczy się zawsze o jeden punkt, który zmienia się dopiero wtedy, gdy zdobędzie go napastnik.

Inaczej jest w trybie Domination, w którym na mapie aktywnych jest kilka strategicznych lokacji, a gracze starają się zdobyć przewagę nad przeciwnikiem przejmując większość z nich. To sprawia, że zmieniają się proporcje znajdujących się u góry ekranu flag amerykańskiej lub rosyjskiej – wygrywa ten, którego flaga jest większa w momencie zakończenia sesji.

PRZYSZŁOŚĆ RASY LUDZKIEJ ZALEŻY OD CIEBIE!

UFO EXTRATERRESTRIALS

„Oparto ją o koncept, który sam w sobie jest genialny i pozostanie takim przez wiele kolejnych lat."
GRY OnLine

- Przydzielaj naukowców do prac nad nową bronią i systemami ohrony.
- Badaj Obcych w celu opracowania lepszej broni, pancerzy i pojazdów.
- Szkol i wyposażaj swój zespół, aby mógł radzić sobie z atakami obcych.
- Buduj hangary, posterunki medyczne, systemy wykrywania, laboratoria, warsztaty oraz inne budynki pomocnicze.

GRATKA DLA FANÓW X-COM!
THE WARGAMER

JUŻ W SPRZEDAŻY!

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
49,90 PLN
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Dzielskowa 37

ND GAMES paradox INTERACTIVE CHAOS CONCEPT 1C SNOWBALL CENEGA

© Chaos Concept, 2007. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Nowy Disk, 2007. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© Nowy Disk, 2007. Wszystkie prawa zastrzeżone. ND Games jest częścią Nowy Disk Company.

uczestnicy wiedzą, co robią, a przede wszystkim współpracują ze sobą. W zespole, który ma już za sobą kilka (-naście, -dziesiąt) meczy, potrafi kooperować, osłaniać, dzielić się zadaniami – łatwo poczuć atmosferę prawdziwego pola walki (pomaga w tym też wbudowany VoIP). Tak samo jest w sieciowych FPS-ach, ale tu, w przeciwieństwie do nich, dużo mniej jest miejsca na samodzielne akcje, bo mniej zależy od refleksu i sprawności w błyskawicznych headshotach.

Na szczęście gracze WiC dostrzegają ten fakt, uczą się właściwego rozgrywania potyczek, to jednak oznacza, że być może niedługo żółtodzioby nie będą miały czego szukać na serwerach. I jest jeszcze jedna rzecz – twórcy i wydawca gry (czyli firmy Massive i Vivendi) promują World in Conflict jako grę turniejową i jest realna szansa, że tytuł ten zostanie przyjęty przez społeczność progamerów. A o ile dogonienie mistrzów StarCrafta czy Counter-Strike'a może być dziś trudne, w WiC każdy zaczyna od zera, więc jeśli zainspirowany sukcesami PGSPokerStrategy marzysz o wstąpieniu do e-sportowej elity właśnie teraz, masz do wyboru tylko grę Szwedów lub Quake Wars: Enemy Territory.

Fabułę opowiadają ręcznie malowane plansze.

Przepychanki mają również miejsce w trybie Tug of War. Tu jednak obywają się bezpośrednio na mapie, a chodzi o to, by przesunąć linię frontu wyznaczoną przez prostą kreskę przeciągniętą między dwoma punktami kontrolnymi, które trzeba przejąć w celu kontynuowania ofensywy.

Oczko w mapach

World in Conflict ma aż 21 map – część z nich przeniesiono z trybu singlowego (choć w przypadku tej akurat gry równie dobrze mogłoby być na odwrót...), niektóre dostępne są tylko w multi. **Nie ma wśród nich lokacji w oczywisty sposób symetrycznych** (czego bardzo nie lubiłem w tradycyjnych strategiach, np. Supreme Commanderze), także dlatego, że tak naprawdę nie było potrzeby, by korzystać tu z nich (to rozwiązanie ma na celu wyrównanie szans dwu lub więcej graczy, m.in. w dotarciu do surowców). Wszystkie mapy sprawiają więc wrażenie realistycznych pól walki współczesnego

Największe emocje pojawiają się podczas rywalizacji z żywym przeciwnikiem.

konfliktu, jednocześnie duża ich liczba powoduje, że projektanci mogli z powodzeniem pokazać na nich większość klasycznych sytuacji taktycznych – starcia na otwartym polu, wykorzystywanie osłony drzew do kamuflażu czy różnicy wysokości do zwiększenia zasięgu ostrzału i pola widzenia itd. Co ważne, nie czuć większych różnic w jakości (wykonania i rozgrywki) między mapami znanymi z trybu dla jednego gracza i tymi z multi – i na tych, i na tych zdarzają się sesje pełne emocji i gorączkowego główkowania.

Zostań pro-gamerem

A gracze? To na obecnym etapie ocenić najtrudniej, bowiem przed ukazaniem się World in Conflict serwery Massgate nie były jeszcze wypełnione, a jakość rozgrywki na pewno zmieni się po oficjalnym wypuszczeniu gry na rynek. Bazując na doświadczeniach z tych przedpremierowych potyczek i testów wersji beta można wyciągnąć dwa wnioski. Po pierwsze, mecze udają się najlepiej, kiedy ich ją za rozgrywkami sieciowymi. W World in Conflict mogą się oni bawić na dwa sposoby – albo rozgrywając mecze z botami, albo biorąc udział w kampanii dla jednego gracza. AI komputerowych przeciwników w obu przypadkach sprawdza się całkiem nieźle – nie jest to w żadnym razie przełom w programowaniu sztucznej inteligencji, ruchom wrogich jednostek brakuje przede wszystkim elementu przypadkowości i nieprzewidywalności. Mimo to walka z nimi daje frajdę, choć ogólnie rzecz biorąc poziom trudności w singlu nie jest wysoki i pewnie ci gracze, którzy mają już na koncie wiele zaliczonych batalii w różnych strategiach czasu rzeczywistego, nie znajdą tu dla siebie godnego wyzwania.

Całkiem niezły singiel

Rozgrywka z botami wygląda identycznie jak sieciowe mecze z żywymi przeciwnikami – większe modyfikacje były niezbędne w kampanii dla jednego gracza. W trybie tym zrezygnowano ze specjalizacji i w wielu sytuacjach

Bot-alia

To, co bardzo mnie zaskoczyło – i to pozytywnie – to stosunek programistów z Massive do graczy, którzy nie przepada-

Bomba zza mapy

Ciekawym elementem rozgrywki są tactical aids, czyli wsparcie spoza mapy zdobywane za punkty po zrealizowaniu celów misji i zniszczeniu wrogich jednostek. W arsenale wsparcia znajdują się zmasowane ataki lotnictwa, precyzyjne bomby prowadzone laserem do pojedynczych budynków, zrzuty napalmu, ostrzały artylerii oraz to, co chcą zdobyć w trakcie sesji wszyscy – taktyczne pociski jądrowe. O ile w trybie singlowym odgrywają nieco mniejszą rolę (zwykle liczba punktów jest ograniczona, podobnie jak wybór opcji taktycznych), tak w multi są jednym z podstawowych elementów rozgrywki, tym bardziej że gracze z tego samego zespołu mogą korzystać ze zdobytych przez siebie punktów, dzięki czemu łatwiej zebrać odpowiednią ich pulę, by np. postawić na polu walki pięknego atomowego grzybka.

dowodzi się równocześnie piechotą i wojskami wsparcia albo kilkoma oddziałami czołgów i dwoma-trzema helikopterami. Są też momenty, w których pełny zakres opcji taktycznych, dostępnych normalnie w rozgrywkach sieciowych, jest ograniczany, by podporządkować grę fabule – np. tracimy możliwość wzywania lotnictwa czy wręcz przeciwnie, przez kilka minut dowodzimy tylko ostrzałem spoza mapy i nalotami samolotów.

W ciekawy sposób konstrukcja kolejnych misji symuluje multiplayerowy aspekt gry – w typowych strategiach wojska gracza niemal zawsze znajdują się w centrum akcji, tu jednak poza nimi działania prowadzi też kilka innych sojuszniczych formacji całkiem mądrze sterowanych przez AI, scenariusz zaś wymusza przekazywanie im (lub też przejmowanie od nich) zadań i pozycji. Naprawdę sprytnie to wymyślono...

America we love you!

O tym jednak, że sprytu ekipie Massive nie brakuje, świadczy najbardziej ogólny scenariusz całej kampanii. Paszporty mają w większości szwedzkie, więc mogli sobie pozwolić na podejście do amerykańskiej armii z dystansem – i to procentuje! **Fabuła opowiada o inwazji wojsk radzieckich na USA jesienią 1989 roku** i rozgrywa ten pomysł w sposób z jednej strony realistyczny (m.in. świetnie uzasadnia strategię obu stron konfliktu), z drugiej zaś bardzo zabawny (np. sekwencja początkowa z policyjnym wozem uciekającym przed helikopterem, rozmowa żołnierzy o nowince technologicznej – przenośnym odtwarzaczu CD, świetna satyra na amerykańską biurokrację przed misją Into the Mountains itd.).

Historia trzeciej wojny światowej ma swoich bohaterów – gracz kieruje porucznikiem Parkerem, towarzyszą mu nieudolny, choć w krytycznym momencie bohaterski kapitan Bannon oraz prawdziwie generalski w zachowaniu pułkownik Sawyer. W kilku momentach aż żałowałem, że ten naprawdę niezły scenariusz nie został wykorzystany w strategii, która koncentrowałaby się na trybie singlowym, a nie multi, bo wtedy pewne jego elementy (np. przemęczenie oddziałów od kilku dni odpierających ataki Rosjan) można by jeszcze lepiej odwzorować.

Kamera się trzęsie

Trudno byłoby natomiast oddać jeszcze lepiej modele jednostek, szczególnie zmechanizowanych, jakie występują w grze. Każdy z nich dopracowany jest w szczegółach, a wszystkie są bogato animowane, co wyraźnie widać na zbliżeniach kamery.

Przy dużym zoomie

można też docenić klasę, z jaką w World in Conflict wykonano eksplozje, zarówno te małe (trafienia pojedynczych pocisków), średnie (salwa moździerzy), jak i największe (eksplozja taktycznego pocisku atomowego). Szokuje fakt, że graficy postarali się nawet o takie smaczki jak wstrząsy kamery czy chwilowe przerwy w obrazie, kiedy pole widzenia znajduje się bardzo blisko wybuchu. Równie dopracowana jest oprawa dźwiękowa. Składają się na nią komunikaty radiowe (podczas walki w Europie wśród wojsk NATO słychać głosy Włochów, Niemców i Francuzów!), efekty strzałów i eksplozji, „filmowa" ilustracyjna ścieżka dźwiękowa oraz kilka piosenek z lat 80.

Chcemy więcej!

World in Conflict głównie chwalę, ale gra na to zasługuje. **Długo zastanawiałem się, co wpisać po stronie minusów i właściwie nie znalazłem żadnego takiego elementu**, może z wyjątkiem faktu, że kampania singlowa pokazuje konflikt tylko ze strony USA (Rosjanie pojawią się pewnie w dodatku). Można się też czepić okazjonalnych problemów z wynajdywaniem przez kierowane jednostki optymalnej trasy ruchu (do zaobserwowania tylko w trybie singlowym, w multi akcja toczy się za szybko, więc oddziały nie mają okazji się zablokować). To udana produkcja dla wielu graczy, która również rozgrywana w pojedynkę daje niemałą frajdę, i mam nadzieję, że początek świetnej serii. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 10
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

- fantastyczna grafika i muzyka
- jedna z lepszych gier sieciowych na rynku
- tryb singlowy wcale nie na doklejkę
- dystans do tematu III wojny światowej
- ciut za łatwa?
- drobne problemy z wynajdywaniem ścieżek
- kampania tylko dla Amerykanów

PRODUCENT: STREKO GRAPHICS INC.
DYSTRYBUTOR: ADVENTURE COMPANY
WWW.STREKO-GRAPHICS.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
MULTIPLAYER: NIE

EGM | PIRACI Z KAR... ZAŚWIATÓW

DEAD REEFS

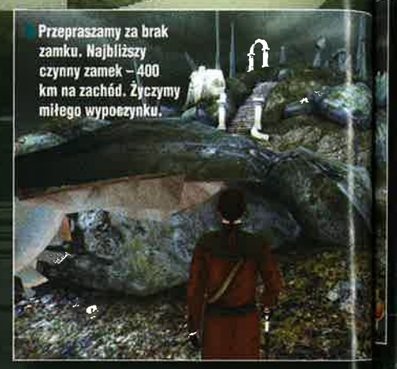
Z pochodni blaskiem wracają o brzasku
Do domu w jaskini ukrytej.
Piracka załoga królewskim jest wroga
I nikt nie zapłaci im myta.
Swego herszta kochają, ufność w nim pokładając
I wznoszą z ochotą wiwaty.
Gdy skończą robotę, wypiją z ochotą
Za zdrowie króla piratów!

H. Such

Trzydzieści sześć koniczków raźnych urządza nocą wyścig.
Koroneczki dla dzieweczki, a dla szpiega liścik.

R. Kipling

Oba wiersze (po prawej) poświęcili angielscy poeci piratom i przemytnikom, a fakt ten świadczy o tym, że Angole nie wstydzą się swojej przeszłości i zdają sobie sprawę z faktu, że u podstaw niejednej magnackiej dzisiejszej fortuny legły niegdyś czyny niezbyt zgodne z prawem. My dopiero zaczynamy się godzić ze stwierdzeniem, że pierwszy milion trzeba ukraść – więc kradnie, kto może.


Przepraszamy za brak zamku. Najbliższy czynny zamek – 400 km na zachód. Życzymy miłego wypoczynku.

Filozoficzny ten wtręt zawdzięczacie faktowi, że STREKO-GRAPHICS INC. wypuszcza nową grę, właśnie piratom poświęconą. Na tę wieść podskoczyłem radośnie (w myślach tylko, bo mam już za sobą takie ekscesy) tak wysoko, że zadziwiłbym Niżyńskiego. Ta rosyjska grupa kilka razy mnie już zaskoczyła, i to bardzo pozytywnie.

Dramatis personae

Bohaterem gry – i postacią, którą będziesz animował – jest sir Amadey Finvinerro, **śledczy Korony, który przybywa na małą, zagubioną wśród fal wysepkę na północnym Atlantyku**, by przeprowadzić dochodzenie dotyczące śmierci syna miejscowego barona.

Postać ta jest bardzo dobrze zarysowana charakterologicznie – do tej pory Finvinerro miał za sobą same sukcesy, jest człowiekiem pewnym siebie, energicznym, nieustraszonym i niewiele może go zaskoczyć w sprawach podłości rodzaju ludzkiego. Wkrótce po rozpoczęciu dochodzenia przekonuje się jednak, że przyjdzie mu się zmierzyć z czymś, z czym jako realista do tej pory nigdy się nie zetknął – **z siłami i zjawiskami nadprzyrodzonymi**.

Mała podróż w czasie

Wysepka, od której nazwy wzięła tytuł gra, jest miejscem otoczonym ponurą sławą. Sto lat temu jej mieszkańcy pod wodzą przodka dzisiejszego barona trudnili się piractwem i przemytem, zwabiając nocą na rafy – za pomocą odpowiednio ustawionych latarni – przepływające statki i dbając o to, aby żaden świadek rabunku nie ocalał i nie uszedł z donosem na niecny proceder. Za te czyny nie ukarała łajdaków żadna świecka władza, ale samo niebo.

Zgodnie z miejscową legendą, podczas jednej z takich napaści piraci zdobyli statek z załogą składającą się po części z mnichów – ich łupem padł jakiś pogański posążek, choć jeden z konających ostrzegał, że z posążkiem związana jest paskudna klątwa. I rzeczywiście, tak było. Wkrótce potem baron w napadzie szału zabił żonę (no, niektórzy mogliby powiedzieć, że do takiego czynu niepotrzebna jest żadna klątwa, o czym świadczą kroniki wielu sądów). Od tamtej pory co dziewięć lat na wyspie ktoś umiera w tajemniczych okolicznościach.

Jej mieszkańcy, i bez tego zaniepokojeni i wrogo nastawieni do przybyszów z zewnątrz, nie zamierzają ułatwić królewskiemu śledczemu sprawy – zamiast tego w każdą dziewiątą rocznicę zamykają się w domach, wypisując na drzwiach dziwaczne i mające chronić od złego znaki. Wszyscy też uważają, że syn barona, niezbyt lubiany na wyspie młodzian o imieniu Patrick, zginął w wyniku przypadkowego upadku ze skał, bez związku z klątwą – więc należy się spodziewać jeszcze jednej śmierci.

Straszny dworek

Finvinerro zostaje zaproszony do dworku barona, gdzie ma spędzić noc. Jest człowiekiem czynu, nie zamierza się więc wylegiwać, tylko na własną rękę zaczyna myszkować. Szybko (acz z małą, a nieoczekiwaną pomocą) odkrywa sposób otwarcia tajemniczego przejścia i daje nura w głąb mrocznych i stęchłych podziemi.

Nie jestem pewien, czy miałbym ochotę włazić po nocy w otchań ciemną jak umysły Braci, których Takich Trzech, jak Oni Dwaj, nie masz Ani Jednego. Ten fragment gry został tak pomyślany przez twórców, aby można go było pokonać wyłącznie po ciemku (najlepiej nocą), bo jaskinie rozświetla jedynie latarnia trzymana przez niezłomnego Finvinerra. Właściwie trzeba się poruszać po omacku. Mowy nie ma, by dało się pograć za dnia (próbowałem – za chińskiego boga nie wychodzi!). Przeszedłszy przez jaskinie (i natknąwszy się w nich na raczej niecodziennych mieszkańców) nasz bohater przez starą studnię wyłazi na...

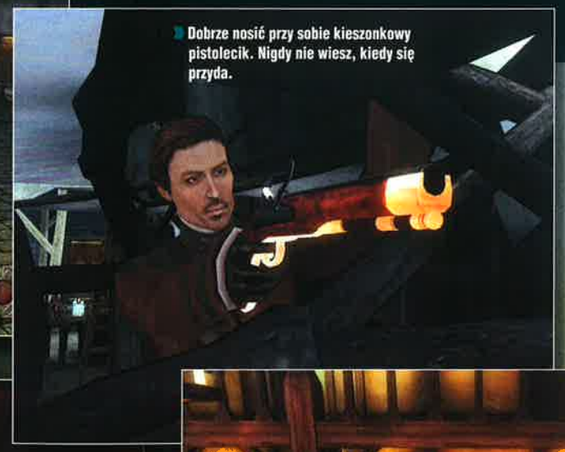
Ale nie będę psuł przyjemności graczom i nie będę spoilerował – powiem jedynie, że **z dużą przyjemnością przeżywałem z bohaterem jego przygody i śledziłem akcję, jakiej nie powstydziłby się Robert Louis Stevenson czy Conan Doyle**. Autorzy scenariusza snują przed oczami gracza piekielnie zajmującą opowieść gotycką, pełną grozy i niespodziewanych zwrotów akcji.

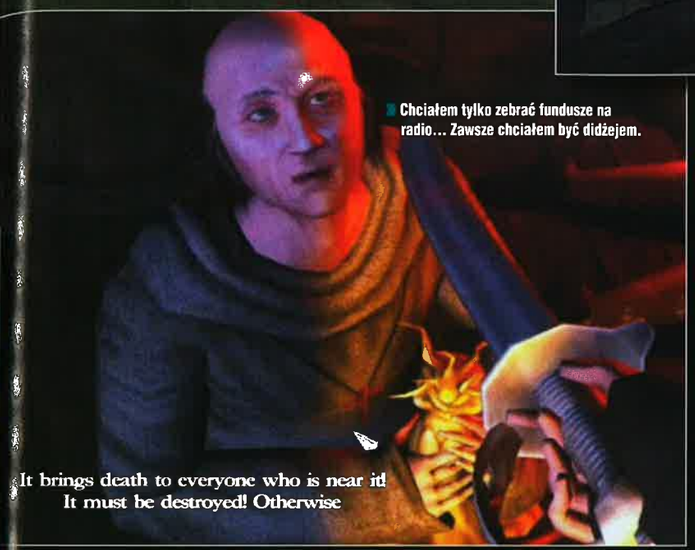
Strony Mocy... tfu, mocne strony!

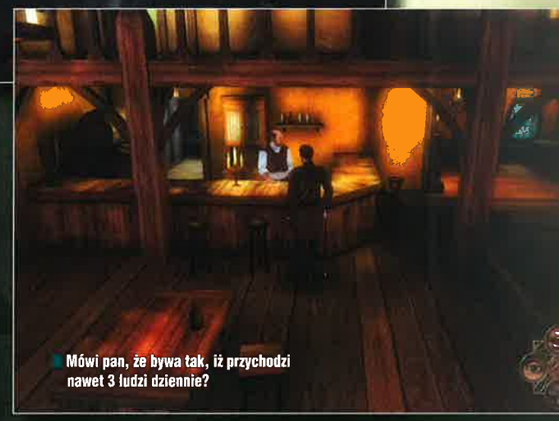
Mocną stroną gry jest ilustracja dźwiękowa. Motywy są bardzo wyraziste (kilkakrotnie wracałem do ogrodu pod zameczkiem miejscowego barona, aby usłyszeć temat będący klasycznym przykładem smykałki do muzyki, jaką mają nasi rosyjscy sąsiedzi).

Twórca muzyki, Nikołaj Maj, może być z siebie dumny. Doskonałe są również inne dźwięki – łoskot wzburzonych fal, poświsty wichru, zgrzyt wioseł łodzi w dulkach, wrzaski mew, odgłosy kroków (które brzmią zupełnie inaczej na skalistym wybrzeżu, a inaczej w jaskini czy na zamkowych kobiercach). A nade wszystko doskonałe są głosy aktorów. Odtwórca roli głównego bohatera doskonale dopasował tembr głosu do charakteru postaci. Uczta dla uszu.

Gość szuka oświecenia.


Dobrze nosić przy sobie kieszonkowy pistolecik. Nigdy nie wiesz, kiedy się przyda.




Mówi pan, że bywa tak, iż przychodzi nawet 3 ludzi dziennie?

Poza sterowaniem – same plusy.

Całą grę zrobiono w grafice 3D. Kolory są przeważnie ziemiste i przytłumione, choć istotne dla gry przedmioty wyraźnie kontrastują z otoczeniem, co jest sympatycznym ułatwieniem i ukłonem w stronę gracza. **Doskonałe są animacje i mimika twarzy postaci.** Głównego bohatera „zrobiono" pod Johnny'ego Deppa tak udatnie, że mógłbym przysiąc, iż niekiedy patrzę na bliźniaka Jacka Sparrowa. Mam nadzieję, że twórcy skorzystają jeszcze z tej postaci w przyszłych grach własnej produkcji.

Zawsze mi się wydawało, że w filmach i grach o gotyckim charakterze elementy nadprzyrodzone i nie z tego świata nie powinny być ukazywane zbyt wyraziście. Pamiętam chichot, jakim swego czasu skwitowałem pojawienie się na ekranie głównej, siejącej przedtem grozę postaci i bohaterki filmu „Kobieta wąż". Dopóki pokazywano ją spoza kadru i niezbyt wyraźnie, sala chłonęła płynącą z ekranu grozę. A potem okazało się, że pokryta łuskami krzyżówka człowieka i węża budzi raczej wesołość niż strach... i nastrój filmu diabli wzięli. Twórcy gry Dead Reefs nie popełnili tego błędu – co jest godnym pochwały umiarem i dowodem dobrego smaku.

Popełnili tylko jeden błąd, o którym wspomniałem, przyciemniając w niektórych fragmentach gry ekran do tego stopnia, że nie da się na nim niczego prawie zobaczyć w dzień, a i w nocy nie ma gracz lekko – ale w końcu to ich zbójeckie prawo.

Gra ma bardzo smakowicie dobrany i doskonale przemyślany układ zagadek – ani razu nie odczułem znużenia ich natłokiem ani niedosytu. Jest ich tyle i są tego rodzaju, że sprawiają satysfakcję, ale gra wcale nie stwarza wrażenia zbioru kolejnych łamigłówek. Tajemne przejścia są na przykład tam, gdzie być powinny i gdzie należy się ich spodziewać – normalne drzwi przeważnie otwierają się kluczem, który zresztą zwykle możesz znaleźć w pobliżu. W niektórych momentach pomaga naciśnięcie klawisza X na klawiaturze, co powoduje wskazanie kluczowych elementów ekranu, ale nie jest to aż tak prostackie rozwiązanie, jak można by pomyśleć – sami się zresztą przekonacie.

Zagwozdki

Podczas całej gry można zaglądać do notatnika, w którym nasz śledczy czyni notatki z postępów w grze – i przynajmniej w dwu momentach bardzo się to przydaje. Niektóre zagadki (np. otwarcie kominka w dworku) wymagają naśladowania dźwięków, ale te są tylko cztery i nie musisz odtwarzać całej Piątej Symfonii Beethovena, aby posunąć grę dalej. Nie ma też w niej żadnych układanek czy przesuwanek płyt (zawsze wzorowanych na nieśmiertelnej „piętnastce" Lloyda). W dwu przypadkach mamy do czynienia z labiryntem – ten w jaskiniach jest dość prosty, ale tropienie w lesie jest kłopotliwe, bo choć masz podążać za śladami, niełatwo je dostrzec na ziemi. Przy odrobinie uwagi można sobie jednak poradzić.

Prawie jak ideał

Kłopoty (spore!) sprawia sterowanie grą. I to jest właśnie ów kawałek niesmacznego łoju w znakomicie skądinąd skomponowanym torcie. **Nie przepadam za przygodówkami świeżej daty, którymi można sterować jedynie z klawiatury, a ta niestety do takich należy...**

W trzech przypadkach podczas rozgrywki w DR należy nieźle się zwijać, co utrudniają dodatkowo nagłe i niespodziewane zmiany położenia kamery, diabelnie myląc gracza. Na dodatek – nie jak w większości innych gier – klawisz S nie cofa naszego bohatera, tylko obraca go. I czasami diabli człowieka biorą, bo żeby cofnąć śledczego, należy mu najpierw kazać wykonać pełny obrót i dopiero potem krok do przodu. Ostatecznie jednak i z tym można się jakoś uporać, choć odraza, jaką twórcy żywią do komputerowej myszy, budzi zastanowienie.

W sumie jednak gra – poza drobnymi zastrzeżeniami – jest bardzo dobra. **CDA**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

- ⊕ ogólne wrażenia
- ⊕ muzyka
- ⊕ scenariusz
- ⊖ sterowanie wkurzające!

PRODUCENT: HYDRAVISION
DYSTRYBUTOR: PLAYLOGIC
WWW.OBSCURE2.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SURVIVAL HORROR
MULTIPLAYER: TAK (TYLKO CO-OP)

EUGENIUSZ SIEKIERA | SMAKOWITA PRZEKĄSKA PRZED JERICHO

Obscure II

Zaczyna się jak kolejna prymitywna komedia o amerykańskiej młodzieży. Warto się jednak przełamać, bo już kilka kolejnych minut pozwala nam poznać drugą, znacznie ciekawszą postać gry. Mroczną, posępną, tajemniczą. I śmiertelnie groźną na dodatek.

Krew sącząca się leniwie ze ścian, pobrudzona pościel na szpitalnych łóżkach... wypisz, wymaluj – Silent Hill. Pojawiające się na ułamek sekundy potworności przedstawione w formie statycznych obrazów niczym w The Suffering. Ohydne stwory z siecią oślizgłych macek wyrastających z głowy. Jeśli to nie inspiracja twórczością H.P. Lovecrafta, to sam nie wiem, co. I wreszcie zamazujący się, doprowadzający do mdłości obraz, żywcem przeniesiony z wyśmienitego Dark Corners of the Earth. **Całkiem nieźle jak na pierwsze pięć minut gry, prawda?**

Ano nieźle, ale czy poza zgrabnym zlepkiem starych sprawdzonych pomysłów znalazło się tu coś oryginalnego? Otóż jak najbardziej, choć w gruncie rzeczy nie będzie to nic, czego nie widzieliśmy już w pierwszej odsłonie gry. Tak czy inaczej dzięki nietypowemu podejściu do twardych reguł, jakimi rządzi się gatunek survival horrorów, otrzymaliśmy prawdziwie wybuchową mieszankę. Nierewolucjonizującą co prawda owego gatunku, ale bardzo strawną, dobrze przyprawioną i godną polecenia każdemu szanującemu się miłośnikowi grozy.

Z przeszłości w teraźniejszość

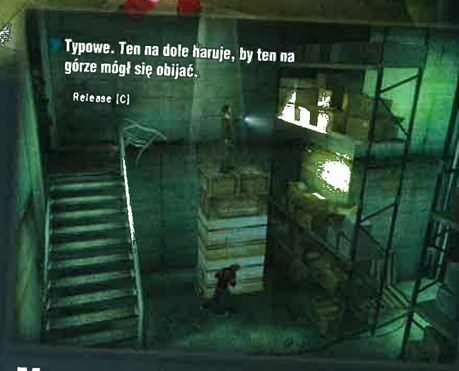
Wydana w 2004 roku pierwsza odsłona Obscure była tytułem przyzwoitym, choć niewybijającym się ponad przeciętność. Survival studia Hydravision opowiadał o przygodach grupki amerykańskich nastolatków uczęszczających do szkoły średniej, która próbowała odkryć mroczne sekrety ukrywane przez upiorne grono pedagogiczne. I choć gra nie była żadną poważną konkurencją dla japońskich dreszczowców, ekipa francuskich programistów mogła się pochwalić wprowadzeniem kilku śmiałych i dość oryginalnych rozwiązań.

Spokojnie, dzieciaki, ja tylko przejazdem. Którędy do Innsmouth?

„Stary, ta nowa płyta jest zabójcza"... Faktycznie.

Akcja „dwójki" toczy się równo 2 lata po dramatycznych wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części. Bohaterowie, którzy przeżyli tamten koszmar, próbują wrócić do normalności i wymazać z pamięci tragiczne wspomnienia. Jako świeżo upieczeni studenci żyją na totalnym luzie: od jednej imprezy do drugiej, ale sielanka nie trwa długo. Prawdziwe kłopoty nadchodzą wraz z pojawieniem się na terenie kampusu tajemniczych czarnych kwiatów o przedziwnych właściwościach. Kwiatów, które z czasem zmieniają ich omamy w najprawdziwszy horror. Z drugiej strony, może nic by się nie stało, gdyby głąby nie zaczęły robić z tego paskudztwa halucynogennej herbatki, no ale nie czepiajmy się już.

Pierwszy poważny boss. Wygląda, jakby urwał się z The Thing, ale w rzeczywistości to straszny leszcz.



Typowe. Ten na dole haruje, by ten na górze mógł się obijać.

W kupie siła

Kooperacja była najbardziej charakterystyczną cechą pierwszej części. Nie inaczej jest tym razem. Mamy grupkę bohaterów, każdego cechuje indywidualna, przypisana tylko jemu umiejętność. W danym momencie możemy oczywiście sterować tylko jedną postacią, ale zgodnie z filozofią „co dwie głowy – to nie jedna" właściwie zawsze ktoś z „paczki" nam towarzyszy. **By cokolwiek osiągnąć, wielokrotnie trzeba przełączać się pomiędzy bohaterami**, bowiem wiele łamigłówek zaprojektowano w ten sposób, że rozwiązanie problemu wymaga zaangażowania dwu postaci. Oczywiście za poruszanie się osoby, której w danym momencie nie kontrolujemy, odpowiada komputer, ale już na samym wstępie przygody zostajemy poinformowani, że w dowolnej chwili może do nas dołączyć kumpel w trybie co-op.

Nieraz przed tym samym problemem stają rozmaite persony i w zależności od talentów w różnoraki sposób radzą sobie z przeszkodą. Na ten przykład – by dostać się na wyższy poziom w bibliotece, osiłek Kenny poprzesuwa półki wedle prostej układanki, którą wcześniej rozszyfruje inteligentna Amy (genialna blondynka i miss mokrego podkoszulka w jednym – takie cuda możliwe są tylko w amerykańskich filmach). Zaś Corey, czyli ekspert od akrobacji, miast bawić się w rozwiązania intelektualno-siłowe, po prostu wespnie się na górę. Warto jeszcze wspomnieć o Stanie – gościu mistrzowsko operującym wytrychem, oraz Mei, ekspertce od łamania haseł, zamków elektrycznych i tym podobnych. Zarówno haking, jak i używanie wytrychów opiera się na prostych, ale wciągających minigierkach.

Na przekąskę przed AitD5 i Jericho nadaje się idealnie.

Nieustanne przeskakiwanie pomiędzy bohaterami ma wady i zalety. Z jednej strony trudno się przez to z kimkolwiek utożsamić (bo jak już się przyzwyczaimy do danej postaci, zaraz wskakujemy w skórę kogoś innego), z drugiej zaś strony dzięki temu gra zyskuje na dynamizmie i częstych zwrotach akcji.

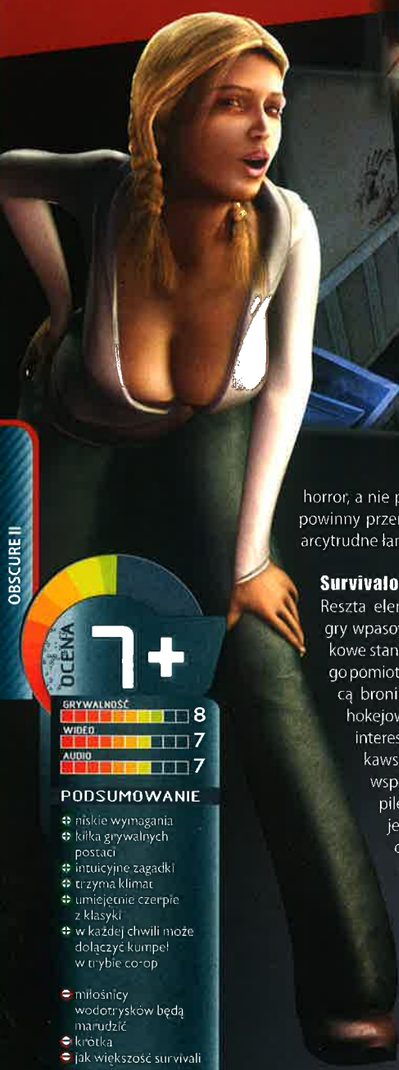
Wykorzystany potencjał

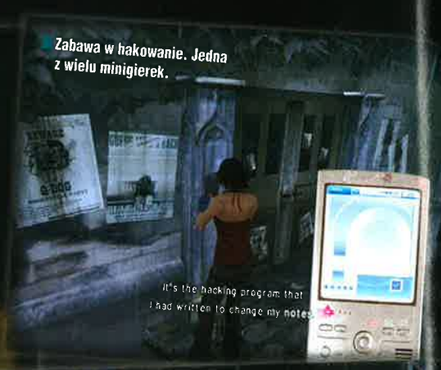
Pomysł na wykorzystanie wielu bohaterów i ich zróżnicowanie względem umiejętności jest – nie bójmy się powiedzieć – fantastyczny. Dzięki temu zarówno pierwsza, jak i druga odsłona pokazują nam rozwiązania, których darmo szukać w innych survivalach dostępnych na PC (bo konsole to już zupełnie inna historia). Pomysł ten narodził się co prawda w pierwszej części, jednak tu został należycie rozwinięty, a potencjał w nim tkwiący całkiem przyzwoicie wykorzystany.

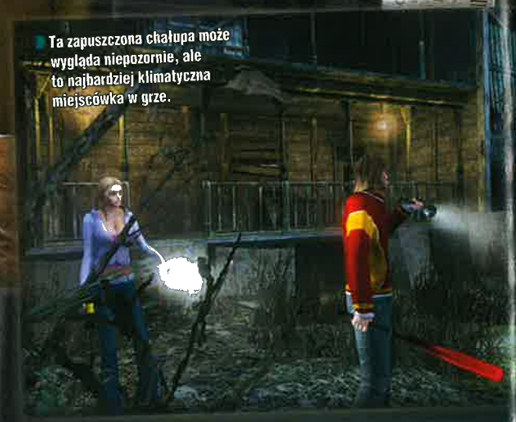
Gra jest odpowiednio zbalansowana. Nie zabrakło i walki, i elementów logicznych. Trudność tych drugich jest raczej symboliczna, co zaliczam grze na plus, bo w końcu to

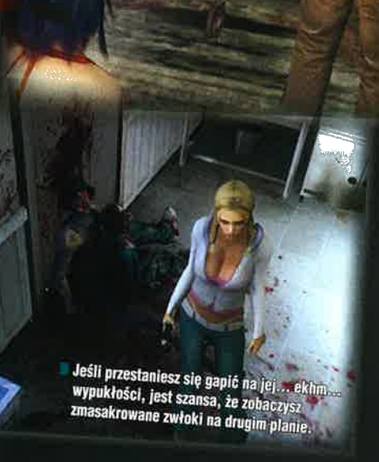
Nihil novi?

Oryginalność obydwu części Obscure tkwi w pomyśle oddania do naszej dyspozycji większej grupki bohaterów i konieczności współpracy pomiędzy nimi. Wbrew pozorom nie są to jednak pomysły nowe, nawet w ramach interesującego nas gatunku. W wiele rozmaitych postaci wcielaliśmy się w wybitnym, choć mało u nas znanym Eternal Darkness czy tyleż kontrowersyjnym, co nietypowym Forbidden Siren. Jeśli jednak chcemy mówić dodatkowo o ścisłej, nieustannej współpracy pomiędzy bohaterami, kłaniają się przede wszystkim trzy odsłony Resident Evila – Zero, czyli prequela całej historii wypuszczonego tylko na GaCka, oraz przeznaczone głównie do zabawy w Sieci dwie części Outbreak. Szczególnie te ostatnie przypominają w swych założeniach Obscure, mamy tu bowiem kilka grywanych postaci cechujących się indywidualnymi umiejętnościami, które należy wykorzystywać w pokonywaniu kolejnych przeszkód. Poza wspomnianymi rozwiązaniami, wszystkie powyższe tytuły łączy jeszcze jedno – zostały wydane jedynie na konsolach. Oczywiście jak się kto uprze, to i na PC znajdzie survival, w którym zaimplementowano bliźniaczo podobne pomysły. Mnie osobiście przychodzi do głowy tylko jeden tytuł: Martian Gothic, ale czy ktoś dziś jeszcze o nim pamięta?









Grę z czystym sumieniem polecam wszystkim fanom komputerowych horrorów.

OBSCURE II

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ niskie wymagania
- ⊕ kilka grywalnych postaci
- ⊕ intuicyjne zagadki
- ⊕ trzyma klimat
- ⊕ umiejętnie czerpie z klasyki
- ⊕ w każdej chwili może dołączyć kumpel w trybie co-op
- ⊖ miłośnicy wodotrysków będą marudzić
- ⊖ krótka
- ⊖ jak większość survivali gra na raz
- ⊖ podzieli los „jedynki" i nie zostanie wydana w Polsce?

horror, a nie przygodówka. Gracza powinny przerażać maszkary, a nie arcytrudne łamańce głowy.

Survivalowy kanon

Reszta elementów składowych gry wpasowuje się już w gatunkowe standardy. Tylki piekielnego pomiotu grzmocimy z pomocą broni białej (kije golfowe, hokejowe itd.) i kilku średnio interesujących giwer. Z ciekawszych zabawek warto wspomnieć o elektrycznej pile, której zapas mocy jest co prawda ograniczony pojemnością akumulatora, ale kroi się nią miło. Dodatkowe pukawki można zdobyć z porozrzucanych tu i ówdzie skrzyń, zaś do ich otwarcia potrzebujemy z kolei 3 małych kluczy (te są, rzecz jasna, pokrywane). **Podobnie jak w „jedynce" prócz ołowiu naszym największym sprzymierzeńcem jest światło**, a wszelkie plugastwo jedynie w głębokim cieniu może się czuć względnie bezpiecznie.

Akcję obserwujemy jak w innych survivalach z perspektywy trzeciej osoby. Kamera umiejscowiona jest w różnych punktach lokacji i czasem zdarza się jej wariować, ale z pomocą myszy możemy bestię okiełznać (co prawda, w ograniczonym zakresie, ale zawsze), dzięki czemu walka staje się nieco łatwiejsza. Częstotliwość naszych zgonów spada również dzięki systemowi automatycznego namierzania celu.

Co jeszcze? Punkty zapisu zgodnie z tradycją znajdują się tylko w miejscach do tego przeznaczonych (tu służą do tego halucynogenne kwiaty rosnące jak gdyby nigdy nic na ścianach). Są rozmieszczone sensownie i stosunkowo często, także nic nie stoi na przeszkodzie, by grę dawkować sobie w krótkich, półgodzinnych seansach.

Optymalizacja na medal

Pomijając wersję na Wii gra była szykowana z myślą o konsolach odchodzących powoli do przeszłości, co za tym idzie – w starciu z wypucowanymi na błysk BioShockami czy innymi Lost Planetami nie ma żadnych szans. To jasne jak słońce i trudno czynić grze z tego tytułu zarzut. Tym niemniej wcale źle nie jest. **Choć jakość tekstur pozostawia wiele do życzenia, grafika jest przyjemna dla oka**, modele potworów i bohaterów niezgorsze, a otoczenie pęcznieje od szczegółów (zwróćcie uwagę na syf panujący w akademiku, liczbę walających się wszędzie śmieci, a zrozumiecie, o czym mówię).

Co więcej, dzięki nieco leciwej już technologii nie potrzebujemy kompa z najwyższej półki. Amatorzy dreszczowców z nieco słabszymi maszynami również bez problemów będą się mogli zatopić w świat Obscure, gdyż **gra jest dobrze zoptymalizowana i nawet na gorszym sprzęcie hula aż miło**. Szczerze powiedziawszy, nie pamiętam, kiedy ostatnimi czasy w jakiejś premierowej produkcji animacja nie spadała u mnie poniżej 100 klatek na sekundę...

Grę z czystym sumieniem polecam wszystkim fanom komputerowych horrorów, szczególnie tym, którzy daremnie poszukują nieco odświeżonej konwencji wyeksploatowanego do granic gatunku. Na przekąskę przed AitD5 i Jericho nadaje się idealnie. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że rodzimi dystrybutorzy tym razem nie zaśpią i w przeciwieństwie do „jedynki" druga część zagości na sklepowych półkach. |CDA|

LG
Life's Good
Zasmakuj wolności. Zasmakuj LG.
Panoramiczne monitory LG, z którymi przekroczysz wszelkie granice.
3000:1
Digital Fine Contrast
FLATRON L226WTQ
wielkość 22", czas reakcji 2ms GtG
złącza D-sub, DVI-D (HDCP)
rozdzielczość 1680 x 1050
www.lge.pl

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM/NHL08/

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

ELD | GRZYBEK MI SIĘ ZACIAŁ*

EA Sports każdej jesieni ciężko pracuje na miano „najmniej pracowitej firmy w branży". Najpierw zaczęło się odcinanie kuponów w serii FIFA, w której coroczne zmiany zwykle trudno dostrzec nawet fanom i przez mikroskop. Później to samo stało się z NBA.

NHL 08

A klj z krążkiem, grunt to jemu dowalić!

Aż w końcu marazm dopadł moją ulubioną serię NHL. Tak naprawdę od pięciu lat zmiany były niewielkie, ale serię ratował wysoki poziom, jaki zawsze był znakiem firmowym tego hokeja. Ale nic nie trwa wiecznie. **Nowy NHL 08 nie dość, że nie wnosi nic specjalnie nowego, to jest mocno zabugowany**, przez co obcowanie z nim nie należy do przyjemności.

Jak co roku

W menu znajdziemy dostęp do tych samych opcji, co zawsze. I tak przynajmniej od trzech sezonów. Jest zatem mecz towarzyski, tryb Dynasty (czyli kariera), sezon (NHL, AHL i kilka lig europejskich, jakby kogoś to interesowało), play offy, Free For All, turniej drużyn narodowych (takie pseudo Mistrzostwa Świata) i konkurs rzutów karnych. Nie zabrakło też gry przez Internet. Przyznaję się bez bicia, że w tym roku najwięcej czasu spędziłem grając w Mistrzostwach Świata. Dlaczego? Bo zmian w samej rozgrywce jest tak niewiele (aby nie powiedzieć, że NIE MA ICH WCALE!), że omijane do tej pory przeze mnie rozgrywki według zasad europejskiego hokeja okazały się największą atrakcją. Naprawdę gra się specyficznie na większych lodowiskach w Europie, tym bardziej że nieco inaczej interpretowane jest uwolnienie czy spalony przez dwie linie.

To mi przypomina debatę w Sejmie.

Zima w sierpniu

Kolejnym **dużym minusem NHL 08 jest jej nieaktualność**. Grę do rąk otrzymałem w sierpniu, a sezon NHL zaczyna się w październiku. Składy są zatem – delikatnie mówiąc – mało na czasie. Oczywiście na pewno będzie można to skorygować, ale faktem jest, że póki co mamy tu dane drugiej świeżości. Nie można było poczekać z premierą do rozpoczęcia rozgrywek, aby składy były w 100% aktualne?

W samej rozgrywce przez tydzień intensywnego łupania zmian większych się nie dopatrzyłem. Wydaje się tylko, że komputer gra lepiej, ale z drugiej strony – może to mnie gorzej idzie na padzie niż na klawiaturze?

Bodik przywraca normalność

W tym roku bowiem, pamiętając o kłopotach, jakie miałem ze sterowaniem poprzednio, poddałem się bez walki i od razu skorzystałem z usług pada. Pomysł okazałby się dobry, gdyby nie to, że napotkałem bliżej niezidentyfikowany bug, w wyniku którego co jakiś czas sterowanie samo się zmieniało. Inny złośliwy babol to blokowanie się komputerowych graczy. Dwa razy doszło do śmiesznej sytuacji, w której zawodnik kierowany przez AI zatrzymywał się z krążkiem i stał niczym wrośnięty w lód. Dopiero bodik przywracał go do rzeczywistości.

NHL 08 nie dość, że nie wnosi nic specjalnie nowego, to jest mocno zabugowany.

Głowa boli

Próżno szukać też w NHL 08 odczuwalnych zmian graficznych. Ponoć głównym ficzerem tegorocznej edycji są prawdziwe twarze zawodników AHL, ale postanowiłem nie dołączać się do tych dwóch osób, które będą grały w ligę AHL i nie sprawdzać tego. W przyszłym roku być może prawdziwe twarze będą mieli hokeiści z drugiej ligi rosyjskiej – wówczas sprawdzę. :P

Do komentatorów – jak co roku – nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. No, prawie, bo przy remisie podczas rozgrywek grupowych w Mistrzostwach Świata dało się słyszeć, że za chwilę będzie... dogrywka (której oczywiście nie było). Bardzo nie podobała mi się muzyka. Tradycyjnie gitarowa, ale tym razem na soundtracku umieszczono typowe *'one hit wonder'*, a raczej *'one street wonder'*, czyli zespoły, o których nie słyszał nikt poza najbliższą rodziną i to pod warunkiem, że mieszka ona w tej samej wsi w Teksasie. Efekt jest bardzo słaby i słuchanie tego w menusach jest równie przyjemne, co wbijanie sobie gwoździa w głowę – i to tępą stroną.

Konsolowcy mają lepiej

Mimo wszystko to jednak najlepszy hokej na PC. Może dlatego, że innego nie ma. To zabawne, bo EA Sports w tym samym czasie wypuściło na rynek NHL 08 na PS3 i Xboxa. Wersja na next-geny to zupełnie inna gra, dużo lepsza. Dlaczego wersja na blaszaka jest tak uboga? Może nie starczyło czasu no konwersję, a może wydanie takiej wersji na PC jest nieopłacalne. Łatwiej jest przecież zmienić cyferkę na pudełku, niż zrobić grę od podstaw.

Krótko mówiąc, **jeżeli macie w domu NHL 07, darujcie sobie zakup NHL 08.** A jak nie macie, też się zastanówcie, czy warto mieć najnowszą odsłonę serii NHL. |CDA|

** Chodzi oczywiście o grzybek w joypadzie.*

Sport dla kobiet?

Najlepsza hokeistka świata Hayley Wickenheiser (Kanada) podpisała nowy kontrakt. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że jej nowa drużyna to męski Arboga IK, występujący w trzeciej lidze szwedzkiej. A podobno hokej to najtwardsza gra na kuli ziemskiej.

PRODUCENT: BATTLEFRONT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99 ZŁ
WWW.BATTLEFRONT.COM

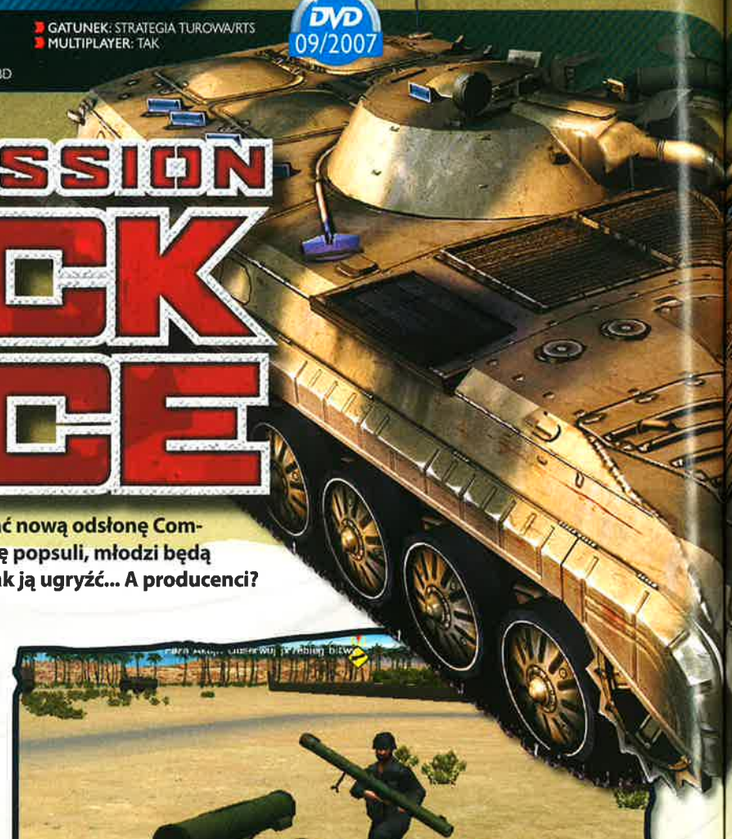
WIN XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM – BD

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA/RTS
MULTIPLAYER: TAK

DVD 09/2007

GREGORIUS | TOUR DE SYRIA

COMBAT MISSION SHOCK FORCE



Dobre wrogiem lepszego – tak można w skrócie opisać nową odsłonę Combat Mission. Starzy wyjadacze będą biadolić, że im grę popsuli, młodzi będą kręcić nosem, że tak na dobrą sprawę nie wiadomo, jak ją ugryźć... A producenci? Ci długo jeszcze będą łatać różne niedoróbki.

Jak zapewne starsi gracze pamiętają, trzy poprzednie części serii pozwalały sprawdzić się w roli stratega na polach bitew drugiej wojny światowej. I niezależnie, czy był to front wschodni, zachodni czy Afryka, rozgrywka z grubsza wyglądała tak samo: tura planowania, wydawania rozkazów, a później trwająca minutę obserwacja poczynań wojaków, obgryzania paznokci i cichego przeklinania pod nosem. Również tutaj wygląda to podobnie. **Combat Mission: Shock Force w ogólnych założeniach nie odbiega od poprzedników**, pojawiło się jednak kilka naprawdę istotnych zmian.

Chłopcy radarowcy czają się na pijanych kierowców abramsów.

Kółeczka 4 x 60 ton stali kontra kwadraciki 30 x 5 litrów krwi.

Gnanie w nieznane

Wraz ze zmianą silnika na nowocześniejszy chłopcy z Battlefront przenieśli do czasów zdecydowanie nam bliższych również fabułę. Teatrem działań jest tu Syria, licznie odwiedzana przez amerykańskie oddziały po tym, jak pewni dość radykalni w poglądach muzułmanie stwierdzili, że nie ma lepszych miejsc na składowanie radioaktywnych odpadów niż kilka większych amerykańskich miast. Brzmi znajomo? Innymi słowy, **Shock Force wydaje się odpowiednio przyciętą do fikcyjnych ram kalką z działań Jankesów w Iraku.**

Z oczywistych względów nie dowodzimy tu zatem żołnierzami i żelastwem znanym z muzeów i poprzednich części CM. SF to symulator działań amerykańskich drużyn piechoty wraz z całym sprzętem, począwszy od transportowych strykerów, a skończywszy na potężnych abramsach.

Syryjska Burza

Jak cały ten ekwipunek sprawuje się w warunkach bojowych, będzie można sprawdzić rozgrywając potyczki, bitwy oraz kampanie – a właściwie kampanię, gdyż jedna z nich jest niewiele znaczącym tutorialem (bez instrukcji ani rusz!). Trochę mało.

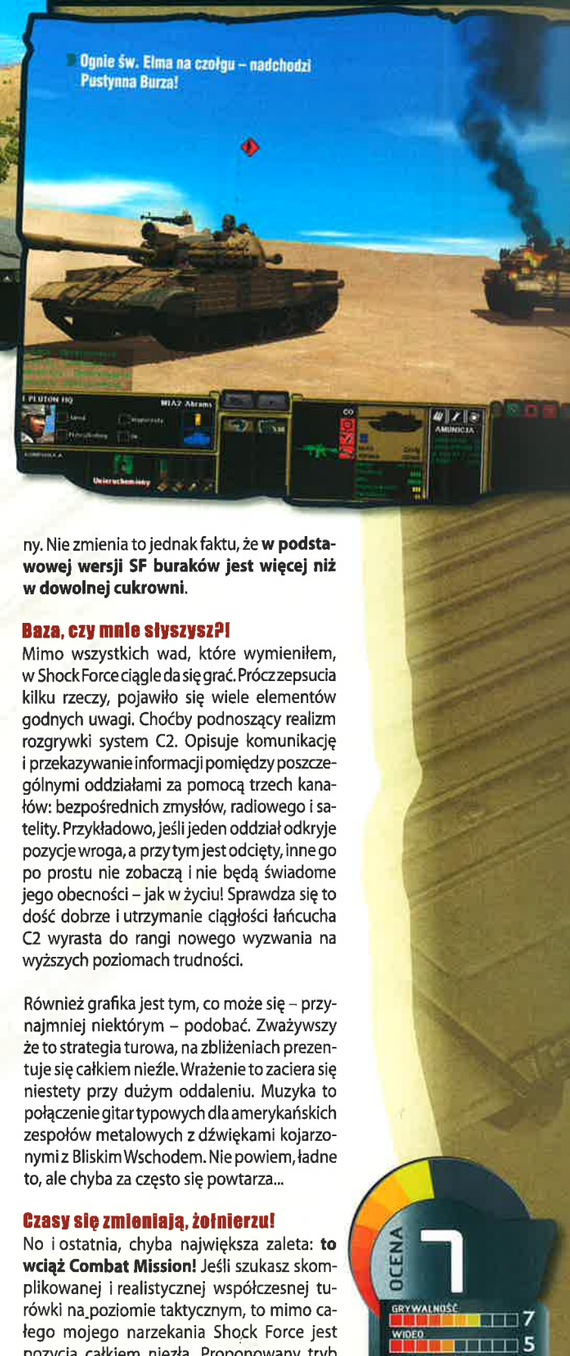
Misje Amerykanów są dość interesującym rajdem przez pustynię wzdłuż przecinającej Syrię Drogi Błyskawic. Zdecydowanie brakuje tu kampanii Syryjczyków. Mimo przygniatającej przewagi Amerykanów przydałoby się tych kilka nawet szaleńczo trudnych syryjskich misji połączonych w dynamiczną całość. Szkoda!

Po stronie fanatycznych bojowników Allaha możesz stanąć w większości z kilkunastu przygotowanych przez Battlefront bitew oraz w generowanych przez komputer potyczkach. Zaletą tych pierwszych jest dość duże zróżnicowanie warunków zwycięstwa oraz oddziałów pod twoją komendą, drugie zaś pozostawiają sporą dowolność w konfiguracji wielu aspektów starcia: sił, morale, wyposażenia czy w końcu terenu działań.

W mordę międzymordziu

O ile ustalanie warunków gry w potyczkach odbywa się bezproblemowo, o tyle sama gra może nastręczyć sporo trudności. Wraz z nowym engine'em CMx2 pojawił się również **nowy interfejs. Niestety tutaj twórcy zamieszali jak mikser w koktajlu.** Czegoś tak topornego w pierwszym kontakcie dawno nie widziałem. Niezbyt logiczne założenia konstrukcji, niekonfigurowalne z poziomu gry skróty i brak jakiejkolwiek pomocy kontekstowej potrafią mocno zniechęcić.

Bliźniacy? Tutaj?!



Ognie św. Elma na czołgu – nadchodzi Pustynna Burza!

Najgłupszym pomysłem jest umieszczenie wszystkich rozkazów w czterech pogrupowanych tematycznie panelach: ruch, walka, przemieszczanie się i porządkowe. Nie wspomnę nawet, że sam podział w niektórych przypadkach jest mocno dyskusyjny. Tak czy inaczej aby dostać się do określonego polecenia, trzeba przebić się przez zakładki i dopiero wtedy kliknąć dane pole. Ze skrótami jest tu jeszcze gorzej: ta sama litera na klawiaturze odpowiada różnym rozkazom w zależności od tego, która zakładka jest aktywna. Przykładowo [U] jak szybki ruch (to przecież logiczne!) to również cel, rozkładanie broni i podział drużyny na sekcje. Ktoś dał plamę...

Ruchy, żołnierzu!

Nieprzypadkowo rozwodzę się tutaj nad obsługą, gdyż Combat Mission, w odróżnieniu od poprzedników, obok tradycyjnej rozgrywki w dwóch fazach **oferuje... możliwość gry w czasie rzeczywistym!** Tak, dobrze przeczytałeś! Gdy tylko macie takie życzenie, możecie grać i wydawać rozkazy pod batem uciekających sekund. Minutowe tury zlewają się w jednostajnie płynący czas i radź sobie sam, żołnierzu! O ile w przypadku spokojnej gry interfejs jedynie irytował, o tyle w czasie rzeczywistym, gdy liczy się szybkość, potrafi tak zdenerwować, że człowiek z ulgą wraca do starych, sprawdzonych faz planowania i działania.

W ogóle odnoszę wrażenie, że czas rzeczywisty w CM jest raczej zbędny. Widać, chłopaki za bardzo wzięły sobie do serca inną swoją grę – Theatre of War – i uznały, że to się lepiej sprzeda. Pół biedy, gdyby o tym trybie można było, ot tak, zapomnieć. Niestety! **Jeśli chcesz pograć po LAN-ie lub w Internecie, jesteś – robaczku – skazany na klikanie jak oszalały, gdyż innej opcji nie ma!** Tury z kolei dostępne są tylko i wyłącznie w trybie hotseat i w grze przez maila. Chociaż tyle dobrego.

AI we mgle

Niezależnie od tego, który sposób gry wybierzesz, spotkanie z AI okaże się tak samo bolesne. **Błędy w działaniach naszych wojaków zdarzają się nader często.** I nie są to drobne usterki! Żołnierze czasem popisują się kocimi ruchami: dosłownie łażą własnymi ścieżkami. Przy wysiadaniu ze strykera potrafią zrobić pod gęstym ostrzałem rundkę dookoła pojazdu lub nawet stojącego nieopodal budynku. W ogóle problemy ze znajdywaniem drogi do celu są nagminne. Również same transportery nie grzeszą inteligencją: widziałem, jak jeden strzelał do czołgu z broni maszynowej! Nie wiem, może czołgista się wychylił?

Shock Force to symulator działań amerykańskich drużyn piechoty wraz z całym ich sprzętem.

Grałem w wersję 1.01 i tego typu sytuacje były naprawdę częste. Ponadto fizyka gry płata figle: zdarzało się, że kule z broni maszynowej przechodziły przez budynek na wylot. Kto wie, może w Syrii są takie nędznej jakości cegły? W sumie abrams potrafi dorodnego piętrowca roznieść jednym strzałem – to też chyba lekkie niedopatrzenie. Swoją drogą, amerykańskie czołgi są właściwie nie do zdarcia. Odpal sobie bitwę Pięść Allaha, a sam zobaczysz.

Większość z tych problemów prędzej czy później zniknie, zważywszy że tylko dni dzieliły mnie od premiery patcha 1.03 na stronie Cenegi – lista zmian, jakie wprowadza, jest naprawdę spora, a w planach jest już następny. Nie zmienia to jednak faktu, że **w podstawowej wersji SF buraków jest więcej niż w dowolnej cukrowni**.

Baza, czy mnie słyszysz?!

Mimo wszystkich wad, które wymieniłem, w Shock Force ciągle da się grać. Prócz zepsucia kilku rzeczy, pojawiło się wiele elementów godnych uwagi. Choćby podnoszący realizm rozgrywki system C2. Opisuje komunikację i przekazywanie informacji pomiędzy poszczególnymi oddziałami za pomocą trzech kanałów: bezpośrednich zmysłów, radiowego i satelity. Przykładowo, jeśli jeden oddział odkryje pozycje wroga, a przy tym jest odcięty, inne go po prostu nie zobaczą i nie będą świadome jego obecności – jak w życiu! Sprawdza się to dość dobrze i utrzymanie ciągłości łańcucha C2 wyrasta do rangi nowego wyzwania na wyższych poziomach trudności.

Również grafika jest tym, co może się – przynajmniej niektórym – podobać. Zważywszy że to strategia turowa, na zbliżeniach prezentuje się całkiem nieźle. Wrażenie to zaciera się niestety przy dużym oddaleniu. Muzyka to połączenie gitar typowych dla amerykańskich zespołów metalowych z dźwiękami kojarzonymi z Bliskim Wschodem. Nie powiem, ładne to, ale chyba za często się powtarza...

Czasy się zmieniają, żołnierzu!

No i ostatnia, chyba największa zaleta: **to wciąż Combat Mission!** Jeśli szukasz skomplikowanej i realistycznej współczesnej turówki na poziomie taktycznym, to mimo całego mojego narzekania Shock Force jest pozycją całkiem niezłą. Proponowany tryb czasu rzeczywistego póki co jest raczej pomyłką, ale zobaczymy, co z tego wyjdzie po kilku łatach. W końcu, o ile mnie pamięć nie myli, poprzednicy również długo dojrzewali. Poza tym na forach widać, że gra ma naprawdę silne wsparcie fanów, którzy Battlefrontowi po prostu nie odpuszczą. Gdy tylko pojawi się jakiś wyższy numerek patcha, możesz zagrać. Póki co stawiam z dużym redytem zaufania 7 i radzę zachować ostrożność – złość piękności szkodzi. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- realizm i skomplikowanie
- mimo wszystko to ciągle CM
- nareszcie coś innego niż druga wojna
- liczne błędy AI
- interfejs
- tryb czasu rzeczywistego

- PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.TOTALWAR.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 1.1
- GATUNEK: STRATEGIA
- MULTIPLAYER: TAK

Gameplay
Wyjątkowo filmik rejestrujący poczynania Pepina obejrzeć możecie na naszej stronie – www.cdaction.pl. Zapraszamy!

PEPIN KROOTKI | NIE ODKRYLI AMERYKI

MEDIEVAL II TOTAL WAR KINGDOMS

Sterany po trzech dniach przeglądania ksiąg podatkowych, wypruty po dziesięciu godzinach w siodle, zabryzgany krwią po ostatniej bitwie leciwy monarcha wreszcie spoczął na miękkości łoża. Kampania Medieval II była zakończona, wrogowie pokonani, cała mapa podbita. Wtem zza drzwi komnaty dało się posłyszeć przytłumione kroki sługi...

Panie – rozległ się zalękniony, piskliwy głos – na dziedzińcu stoi furmanka, a w niej dodatek do Medievala II prosto od Creative Assembly! Szlag! – żachnął się król. I zakrzyknął co tchu w piersi...

Królestwo za konia... ale które?

Rzetelnie rzecz ujmując, **Kingdoms bliżej jest do czterech samodzielnych dodatków niż jednego.** Poszczególne kampanie instalowane są osobno i po kolei w procesie, który wystawi na ciężką próbę nawet najcierpliwszych. Najpierw należy zamontować dwie łaty liczące w sumie 1 GB i modyfikujące setki, jeśli nie tysiące drobnych pliczków. Istne średniowieczne tortury dla dysku. Kiedy twardziel jest już dostatecznie zmasakrowany, pulpit mamy zaśmiecony czterema nowymi ikonkami. Każda z nich odpala jedną z nowych kampanii. A jakieś zalety? Przede wszystkim całość korzysta z jednego zestawu plików konfiguracyjnych, toteż nie ma konieczności osobnego ustawiania jakości grafiki, bo tego by już dysk nie zdzierżył.

To bardzo solidny dodatek, choć bez przebłysku geniuszu.

Oddzielne potraktowanie dodatków uniemożliwia sprytnemu graczowi wykreowanie sytuacji, w której dowodziłby Krzyżakami odbijając Walię z rąk Majów. Ponadto kampanie mają własne klimatyczne menu, okraszone w tle odmiennymi animacjami, odpowiednią muzyką oraz właściwymi dla danego kontekstu przysłowiami i „mądrościami ludowymi". Dzięki temu **każda kolejna opowieść ma niepowtarzalne urok i styl.** Tu i ówdzie zauważymy inspiracje takimi znakomitymi obrazami jak „Braveheart" czy „Królestwo niebieskie". Świetnie, że po obejrzeniu filmu możemy w identycznych klimatach kontynuować przygodę w grze.

Trochę łamania kołem

Na poziomie strategicznym mapy są zdecydowanie mniejsze niż główna plansza kampanii z Medievala II. O dziwo, nie jest to ich wadą, lecz... ogromną zaletą. Są dostatecznie rozległe, by dostarczać przyjemności z podboju i zaspokoić głód przestrzeni, ale przy tym nie spowalniają zbytnio turowej rozgrywki. Komputer liczy wyłącznie to, co dzieje się tu i teraz, a nie co porabia trzeciorzędny dyplomata na drugim końcu świata w zapomnianej przez Boga prowincji, do której dobrniemy za dwa wieki. Tylko co jakiś czas „zaskakują" nas przewidziane w skryptach wydarzenia, jak dobijający się do Konstantynopola krzyżowcy.

Krzemowej inteligencji zdecydowanie się poprawiło. Z pewnością nie wzbija się ona na wyżyny pomyślunku, ale na pewno popełnia mniej ewidentnych głupstw. Zdarza jej się też zaskoczyć jakimś błyskotliwym manewrem, jak kawaleria wyprowadzona chyłkiem na nasze tyły, ale to już rzadziej. Niekiedy przeciwnik stoi jak kołek pośrodku osady i daje się wystrzelać łucznikom do ostatniego.

Gdy do bitwy wkraczają posiłki, nareszcie istnieje opcja dowodzenia także nimi. Niestety kiedy oblegamy zamek, dajmy na to – pięcioma armiami, a zamknięci w pułapce zdecydują się przełamać oblężenie, dochodzi do konfrontacji maksymalnie dwóch na jednego i nijak nie da rady wykorzystać miażdżącej przewagi. Bez sensu.

Ja, barbarzyńca

W poprzednich dodatkach do gier Total War zawsze mieliśmy do czynienia z inwazjami parszywych, obmierzłych i rządnych krwi barbarzyńców. Najpierw byli nimi Mongołowie, potem wikingowie, w końcu Hunowie. Teraz dla odmiany w roli tej zarazy występujemy... my, Europejczycy. Przypłynęliśmy do nowego świata i jak było, sami wiecie. Mieliśmy Biblię, a Indianie ziemię. Po jakimś czasie autochtoni mieli już tylko Biblię, a my ich ziemię.

W grze jest troszkę inaczej – siła poszczególnych frakcji została tak zbalansowana, aby każdej dać mniej więcej równe szanse. Jako hiszpańscy konkwistadorzy mamy pod komendą niewiele wartościowych jednostek i skąpe możliwości ich uzupełniania (co daje dodatkową motywację do wypełniania misji). Na szczęście można się posiłkować mięsem armatnim werbowanym tanio i w ogromnych ilościach wśród sojuszniczych plemion.

W każdym razie zapomnijcie o masakrowaniu czerwonoskórych przez garstkę napakowanych terminatorów. Efekt psychologiczny związany z pojawieniem się na amerykańskiej ziemi trzech nowych wynalazków: żelaza, prochu i konia wierzchowego, jest bardzo niedowartościowany. Zaprawdę trudno za jego sprawą zasiać panikę w szeregach tubylców. **Z racji historycznej poprawności rozwój technologiczny 'native Americans' został drastycznie ograniczony.** Tak na początku, jak i pod koniec kampanii dysponują podobnymi jednostkami. Inna rzecz, że mogą wystawić ich całe tabuny, które samą bieganiną zamęczą europejskie rumaki na śmierć.

Tańczący z bizonami

Postanowiłem sprawdzić się jako wódz Apaczów, ponieważ – po pierwsze – zaczytywałem się w młodości książkami Karola Maya, a po drugie – to najdziwniejsza i najbardziej odbiegająca od znanych z gołego Medievala frakcja. Wędrujący po prerii myśliwi mieszkali w mobilnych wioskach, ale na potrzeby gry zostały one zakotwiczone jako stolice prowincji.

Nie czepiałbym się, gdyby można je było ogrodzić jakimś ostrokołem, ale indiańska technika nie przewiduje takich konstrukcji. W realnej sytuacji na wieść o nadciągającej armii czerwonoskórzy zawsze mogli zwinąć majdan i przenieść się np. w góry. My takiego luksusu nie mamy i musimy bronić osiedli, które ze strategicznego punktu widzenia są teoretycznie nie do uratowania...

Dopisz się!

W Total War niedowartościowani i zmarginalizowani, w realnym świecie kroczący z dumnie podniesionym czołem – Polscy fani skupieni wokół portalu www.total-war.org.pl najpierw stworzyli prężnie rozwijającą się społeczność miłośników tej wyjątkowej strategii, zaś teraz domagają się sprawiedliwości występując do autorów gry z konstruktywną petycją. Jeżeli i tobie wizerunek naszego kraju nie jest obojętny, dopisz się! Wejdź na stronę www.petitiononline.com/kingdoms/petition.html

Teoretycznie, gdyż aby jakoś uprzykrzyć życie najeźdźcom, zastosowano chwyt poniżej pasa. Otóż **wśród wigwamów aż roi się od niewidzialnych ścian blokujących dostęp do placu centralnego**. Chcąc nie chcąc, walczący tłoczą się w wąskich gardłach, podczas gdy dokoła pełno jest pustych alejek. Nie wygląda to najlepiej. W odróżnieniu od odpowiedników zza oceanu indiańscy łucznicy nie potrafią strzelać salwami. Tzn. po wydaniu rozkazu następuje salwa, a potem już każdy ładuje we własnym tempie i strzały lecą ciurkiem. Trzeba im jednak oddać sprawiedliwość, bo rażą wyjątkowo celnie i skutecznie.

Waleczne serce

Zostawmy jednak Indian i przenieśmy się na wyspy, na których pogoda nie rozpieszcza. O dominację rywalizują tutaj Anglicy, Szkoci, Walijczycy i Irlandczycy. Na północnych rubieżach usadowili się rosnący w siłę wikingowie, którzy choć walczą głównie pieszo, urządzają niebezpieczne wycieczki dzięki swym szybkim okrętom. Pewnymi faworytami do zwycięstwa są, zdawałoby się, Anglicy, bowiem przynajmniej na pierwszych rzut oka ich terytoria wyglądają imponująco. Widmo rebelii jednak wymusza utrzymywanie sporych garnizonów we wszystkich miastach i ogranicza swobodę ruchów. **Biada temu, kto pozostawi w polu armię bez zaufanego dowódcy.** Sojusz nielojalnych baronów tylko czeka, aby wysadzić angielskiego przywódcę z siodła. Jedno z haseł reklamujących dodatek w Polsce brzmi: „Zjednocz Wielką Brytanię pod jednym berłem". A ja się pytam, dlaczego nie Wielką Szkocję? A?

Podobnie jak „Britannia", **kampania w Ziemi Świętej nie wprawiła mnie w szał entuzjazmu**. Możemy tu zagrać jedną z dwóch frakcji muzułmańskich: Turkami seldżuckimi i Egiptem, a także Antiochią i Królestwem Jerozolimy oraz Bizancjum. Konstantynopol dysponuje nową piekielną jednostką – „greckim ogniem". Ta niewielka, paradująca po polu bitwy w strojach hutników ekipa, ma siłę ognia równą baterii dział. Daleki byłbym od stwierdzenia, że trzy takie oddziały potrafią samodzielnie wygrać bitwę, ale zgodzę się, że są w stanie zaważyć na jej losach – pod warunkiem że nie będą polewać ognistą mieszanką swoich i wrogów z równym entuzjazmem.

...Polska? Kto?

Usiądźcie, zaciśnijcie pięści, nabierzcie w płuca powietrza... jesteście gotowi na tę wiadomość: **w teutońskiej kampanii zostaliśmy pominięci na liście grywalnych królestw**. I owszem, wcielamy się w wodza Duńczyków, litewskiego kniazia, wielkiego mistrza Zakonu, a nawet przywódcę Nowogrodu. Niestety – **polski król występuje jeno w roli kontrolowanego przez AI statysty**. Najwięcej frajdy daje gra Krzyżakami, którzy zaczynają z terytorium przeciętym na dwie części i... nie potrafią przekształcać zamków w miasta – tacy z nich militaryści.

Rycerze zakonni od początku mają druzgocącą siłę uderzeniową, lecz zbyt słabą gospodarkę, by ją podtrzymać. Wymusza to natychmiastową, brutalną ekspansję. Na polu bitwy z daleka widać, że to prawdziwi specе od mordobicia. Przy sprzyjających okolicznościach i wykorzystując ukształtowanie terenu rozbicie dwakroć liczniejszych Litwinów nie nastręcza im problemu.

A Litwini? Cóż, muszą przemykać po wykrotach, próbować wciągnąć nieprzyjaciela do lasu, a najlepiej zastanowić się nad przyjęciem chrześcijaństwa... co znacznie zwiększy dyplomatyczne pole manewru kosztem zlikwidowania kilku szczególnie wartościowych oddziałów wojowników jadących na „pogańskim" dopingu.

Zatem?

Medieval II w czterech nowych skórkach potrafi nieźle wciągnąć – ale nie każda kampania i nie każdego. W języku Indian Guarani jaguar to *„ten, który zabija jednym skokiem"*. Czy Kingdoms jest takim jaguarem? Cóż, potrzebował nie jednego, lecz czterech skoków, a kiedy w końcu padłem, to raczej nie z wrażenia, lecz ze zmęczenia. Ale... **to bardzo solidny dodatek. Ani jaguar, ani orzeł, ale solidny koń roboczy**, który uczciwie zapracował na swoją miarkę owsa. |CDA|

Medieval II w czterech nowych skórkach potrafi nieźle wciągnąć – ale nie każda kampania i nie każdego.

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- drobne poprawki
- cztery ciekawe, klimatyczne kampanie
- odpowiednio dobrany rozmiar map
- ale to już było...
- Polska jako frakcja poboczna
- przydługa instalacja

„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC."
CD-ACTION

BIOSHOCK
Rozgrywka genetycznie modyfikowana!
bioshockgame.com
Już w sprzedaży!

18+ www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE
GENEGA
SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K

© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Games for Windows
XBOX 360 LIVE

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.MORTYR3.COM
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.1
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

GAME PLAY

ELD | Z PAMIĘTNIKA PARTYZANTA ANTKA

MORTYR III
AKCJE DYWERSYJNE

Drogi pamiętniczku, wczoraj byłem w kinie. Oprócz filmów propagandowych o zwycięstwach Wehrmachtu na frontach Europy, udało mi się także zobaczyć Call of Duty, Medal of Honor i Brothers in Arms. Nie mogłem zasnąć długo w nocy marząc o takich przygodach, jakie mieli bohaterowie tych migawek.

Grafika nie powala... ale daje radę. Gdzieś w okolicach pierwszego MoH.

Poniedziałek

Dziś porucznik Kaczor wezwał mnie do siebie i powiedział: *„Towarzyszu kapralu, dostałem wiadomość ze sztabu w Moskwie, że w ramach wzajemnej współpracy z Londynem zostanie przysłany tu ich komandos, który ma nas wspomóc w walce z hitlerowcami. Ten komandos to... zaraz, zaraz... niejaki Mortyr. Oczywiście Moskwa nie chce, by ta imperialistyczna swołocz tu węszyła. Dlatego przydzielam was, towarzyszu, do pilnowania tego Mortyra. Masz się nim zająć i nie odstępować na krok. Nawet jeśli pójdzie do wygódki, wy także tam pójdziecie, towarzyszu Antek. Tylko pamiętajcie, że jesteście żołnierzem Armii Ludowej, więc nie bratajcie się z tą kapitalistyczną świnią”.* Tak właśnie powiedział. Czuję się doceniony. Rozkaz wypełnię!

Powstańcy na tygrysy mieli visy, Mortyr na Pz-IV ma schmeissera.

Wtorek

W nocy został zrzucony ten Anglik. To znaczy jest Polakiem, ale służy dla Anglików i dlatego wszyscy w oddziale mówimy do niego po angielsku. Co – jak wiadomo – dla Polaków żadnym problemem nie jest. Lekcje tego imperialistycznego języka dawane nam przez oficera politycznego w końcu się przydały. Na miejscu zrzutu mieliśmy trochę problemów. Pojawiła się kompania Wehrmachtu, ale żeśmy ich wszystkich wystrzelali przy wydatnej pomocy Mortyra. Ma on taki pistolet maszynowy, co się zowie sten. Strzela nim celniej niż wróg z MP-40. Wprawdzie Niemcy twierdzą, że to nie może być, bo ich maszynka jest precyzyjna, a Stena można nawet z rur kanalizacyjnych zmontować (*), ale kto by ich słuchał. W drodze powrotnej do obozu nasza ciężarówka była wiele razy atakowana przez Niemców. Staliśmy razem z Mortyrem na pace i szyliśmy do nazistów.

Środa

Dziś, razem z Mortyrem, poszliśmy na pierwszą wspólną akcję. Od razu widać, że z niego komandos. Po drodze na miejsce akcji wybił z jakieś dwa bataliony Niemiaszków! Ani razu nie schował się nawet za drzewo, tylko szedł i napierniczał w nich, ile wlezie. Widać, że to *nastajaszczij gieroj*... znaczy się *real hero*! Przeciwnicy nawet jakoś specjalnie się nie bronili, wystawiając się na pewną śmierć. Może byli zaskoczeni jego bohaterstwem? My, partyzanci, przeważnie chowamy się po krzakach, atakujemy w nocy znienacka i po cichu. A ten wariat nawet bunkrowi nie przepuści. Wejdzie do środka i zrobi masakrę, mordując każdego szkopa.

Czwartek

Ależ z tego Mortyra sołdat ze stalowymi nerwami. W czasie akcji, gdy zobaczył nadlatujące messerschmitty, złapał za karabin maszynowy i zaczął do nich strzelać posyłając wszystkie do rzeki. Potem powiedział: *„Jak przyjadą Tygrysy, także je rozpierniczę w drobny mak”*, po czym abyśmy wiedzieli, że nie żartuje, wziął i wysadził most w powietrze. Ot, zuch z niego. Rano, jeszcze przed akcją, zajrzałem do jego plecaka korzystając z okazji, że poszedł w krzaki odcedzić kartofelki. Znalazłem tam strzelbę trench gun, panzerfausta, granaty, MP40, mausera i brena. Jak on to całe żelastwo zmieścił w plecaku? Chyba angielskie materiały są dużo bardziej rozciągliwe niż te z radzieckich zrzutów, chociaż ja tam lubię swoje majtki i onuce zrobione ze spadochronu. W końcu jedwab.

Sobota

Wczoraj nic ciekawego się nie działo, więc poczęstowałem Mortyra bimbrem. Po kilku głębszych zaczął się wyzewnętrzniać. Tzn. rzygał. Angielski piesek... Ale potem, gdy poczuł się lepiej, wzięło go na zwierzenia. Powiedział: *„Ty wiesz co, Antek? Tu u was w Polsce cały ten krajobraz taki jakiś biedny. Widziałem już wojnę w całej Europie, ale czegoś takiego jeszcze nie. Na pierwszy rzut oka wygląda to wszystko nieźle. Ładne kwiatki, drzewa, domki, nawet bocznica kolejowa ładna. Tylko czemu, do cholery, to wszystko jest tak ubogie? Jeśli wieś, to tylko dwa domki. Jeśli idziemy na akcję, to wąską ścieżką pomiędzy drzewami. Nie można się nawet za drzewem odlać. I dlaczego, do cholery, wszyscy mówicie po angielsku?”*. Odpowiedziałem mu, że to taka nasza narodowa specyfika („wolę swojskie g... w polu niżli fiołki w Neapolu”), oznaka polskiej gościnności. Nie wiem, czy uwierzył, bo zasnął.

Niedziela

Moja misja dobiegła końca. W nocy Mortyr wsiadł do przysłanego z Londynu samolotu Storch i udał się do Anglii. Pozostawił po sobie kosztowną pamiątkę. W ciągu tych ledwie kilku dni wybił z pół Wehrmachtu stacjonującego w Generalnej Guberni i zniszczył tak na oko dywizję pancerną. Prawdziwy chwat, chociaż do bohaterów Call of Duty czy Medal of Honor: AA mu daleko. Porucznik Kaczor osobiście podziękował mi za opiekę nad Mortyrem: *„Towarzyszu, spisaliście się na medal. Być może kiedyś go nawet dostaniecie. Póki co szkoda trwonić metal na odlewanie medali. Lepiej wykorzystać go, przykładowo, na lufę T-34!”*. Strzeliłem obcasami i wrzasnąłem: *„Ku chwale ojczyzny, towarzyszu porucznik u!”*. Teraz czekam na kolejne zlecenia. Tzn. kto znowu na spadochronie zleci. Ponoć będzie to jakiś Eskimos, więc już ćwiczymy dialogi po chorwacku. Polak potrafi! |CDA|

(*) *To nie ściema, tak naprawdę było! Zaletą stena była ogromna prostota – by nie rzec „prostactwo” – konstrukcji, choć ceną za to była m.in. kiepska celność. |McA|*

Mortyr III to gra lepsza od koszmarnej „dwójki”, ale nadal liniowa i nudna.

Eee, panna nie ma jednego zęba na przedzie...

OKIEM QN`IKA

OCENA 6

Po lekturze recenzji elda – niewątpliwie dowcipnej i ciekawej – można odnieść wrażenie, że gra jest niezbyt ładna, nierealistyczna, krótka i nudna. Prawie wszystko prawda. Nie mogę się zgodzić z ostatnią tezą: Mortyr 3 dostarczył mi 3 czy 4 godziny naprawdę niezłej rozrywki! Wcale nie musiałem się jakoś specjalnie zmuszać, by go uruchomić ponownie. Strzelanie daje dużą satysfakcję, zróżnicowanie misji sprawia, że nie nudziłem się ani przez chwilę. Jak na produkt budżetowy: było naprawdę nieźle. Szkoda tylko, że tak krótko.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ silnik Chrome daje radę
- ⊕ graficznie prawie jak pierwszy MoH
- ⊕ w sumie da się grać...
- ⊖ krótkie jak spódniczka mini w Paryżu
- ⊖ polscy partyzanci mówią po angielsku. Wyłącznie!
- ⊖ nudne i przewidywalne

KONKURS SMS!

Z okazji 3 finału największej, polskiej ligi gier komputerowych, która będzie miała miejsce w Warszawie w dniach 27-28 października 2007 roku mamy dla Was konkurs w którym do wygrania są :

Kierownica Logitech G25

kierownica o średnicy 27,5 cm o obrocie maksymalnym 900 stopni; sześciobiegowa przekładnia (wraz z wsteczny m) z możliwością przełączenia na tryb sekwencyjny; stalowe pedały - gaz, hamulec i sprzęgło; dwusilnikowy mechanizm siłowego sprzężenia zwrotnego; stopki kierownicy wykonane z materiału zapewniającego doskonałą przyczepność; 12 programowalnych przycisków.

Głośniki Logitech X-540

Zestaw głośników 5+1 opartych na technologii FDD2™ i zaprojektowanych specjalnie z myślą o graczach komputerowych, bogaty dźwięk - technologia Matrix Surround Sound, specjalny zacisk dla monitorów LCD umożliwiający zamocowanie głośnika centralnego.

Kierownica Logitech Formula Force EX

Dzięki zastosowaniu unikatowej technologii formowania koło kierownicy Formula Force EX nie ma żadnych spoin ani śrubek. Sprzężenie zwrotne działa zgodnie z zasadą równości sił akcji i reakcji. Wirtualne siły są wiernie przenoszone do rzeczywistego świata.

oraz **5 zestawów** : złoty numer Heyah + doładowanie 50 zł oraz łapowarka, pasek i smycz

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Heyah Logitech Cybersport to nazwa:
a) serwisu internetowego o sprzęcie komputerowym
b) serii koncertów muzyki elektronicznej
c) największej, polskiej Ligi gier komputerowych

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.HH.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Wiecej informacji o finale HLC znajdziesz na stronie www.cybersport.pl

Powered by Komputronik

Na zgłoszenia czekamy do 2 listopada 2007 r.

RECENZJE POLSKICH WERSJI GIER

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99, 90 ZŁ
- WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 256 MB RAM, SM 3.0 MB
- GATUNEK: AKCJA
- MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | NIEINWAŻYJNIE

LOST PLANET: EXTREME CONDITION PL

Oto dostaliśmy polską edycję gry akcji, jakiej pecety dawno nie widziały. Jak się to wydanie prezentuje?

OCENA 7+

PODSUMOWANIE
- ⊕ spolszczenie jest opcjonalne
- ⊕ ładnie wydane książeczki
- ⊕ dobre tłumaczenie
- ⊖ zamiast poradnika można było dać coś innego
- ⊖ interpunkcja w instrukcji
- ⊖ lekko skopane menu powitalne

OCENA GRY: 9

Jednym słowem – nieźle. W kartonowej obwolucie znajdujemy pudełko z grą oraz dwie ładnie wydane (kredowy papier) książeczki – instrukcję użytkownika (czarno-biała) oraz poradnik do gry (52 strony, kolor). Osobiście nie widzę większego sensu w dołączaniu poradnika do zręcznościówki, która jest wybitnie liniowa i przez którą idzie się jak po sznurku. Fajnie jest dostać coś nadprogramowego, ale w tym przypadku uważam poradnik za chybiony pomysł.

Instrukcja zadziwia fantazyjnością interpunkcji – znalazłem tam o wiele więcej przecinków, niż powinienem był znaleźć („Przed tobą podróż, do krainy śniegu i lodu"„Pasek pod celownikiem, symbolizuje dostępną amunicję" i cała masa podobnych kuriozów). Odniosłem też wrażenie, że tłumaczona była „po omacku" (czyli tłumacz nie za bardzo wiedział, jak naprawdę funkcjonują niektóre opisywane rzeczy), ponieważ w paru momentach nie wiedziałem, o co chodzi (a przecież ja tę grę wcześniej przeszedłem!).

LP spolszczone zostało kinowo, a jeżeli komuś wadzi nawet taka ingerencja w grę, może zwyczajnie zignorować płytkę opisaną jako „Uaktualnienie wersji polskiej" i grać w angielski oryginał. Po zainstalowaniu łatki spolszczającej rzuciło mi się w oczy nieco skopane menu ekranu powitalnego gry – jedna z pozycji ma czcionkę większą niż pozostałe, a pod napisem widać jakieś graficzne śmieciuchy. **Tłumaczenie całości wypada nieźle**, choć nie podoba mi się to, że nie jest całkiem wierne – wolałbym, aby przekłady w grach były dosłowne (o ile dosłowność jest sensowna). Tak na marginesie – Trial Century to Wiek Próby, a nie Próba Wieku, jak przełożono to określenie w grze. Niby podobne, ale sens zupełnie inny.

Z całą pewnością warto Lost Planet kupić, by zobaczyć jedną z lepszych – moim zdaniem – pecetowych gier tego roku, tym bardziej że spolszczenie jest nieinwazyjne i można zwyczajnie z niego nie skorzystać.

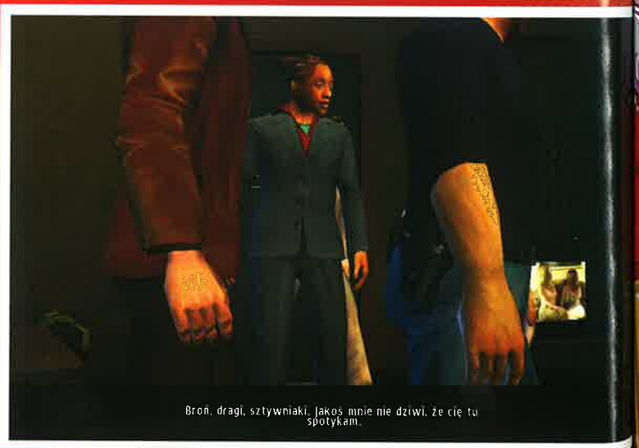
PS Choć informacja ta podana jest na pudełku gry czerwoną czcionką, przypomnę, że LP wymaga aktywacji przez Steama i aby w nią grać, trzeba mieć połączenie z Internetem. |CDA|

- PRODUCENT: POINT OF VIEW
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.ASPYR.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 2.0
- GATUNEK: TPP/AKCJA
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZA 80 ZŁ?!

THE SHIELD PL

Każdy myśli, że to fajna robota. Grasz, piszesz, dostajesz kasę. Żyć, nie umierać. I w sumie racja. Tyle że zdarzają się gorsze chwile, np. wtedy, gdy trzeba zrecenzować wybitnie irytujący tytuł. A gdy już myślisz, że masz go za sobą, po jakimś czasie zmora potrafi do ciebie wrócić, tyle że w wersji PL.


Broń, dragi, sztywniaki. Jakoś mnie nie dziwi, że cię tu spotykam.

OCENA 8

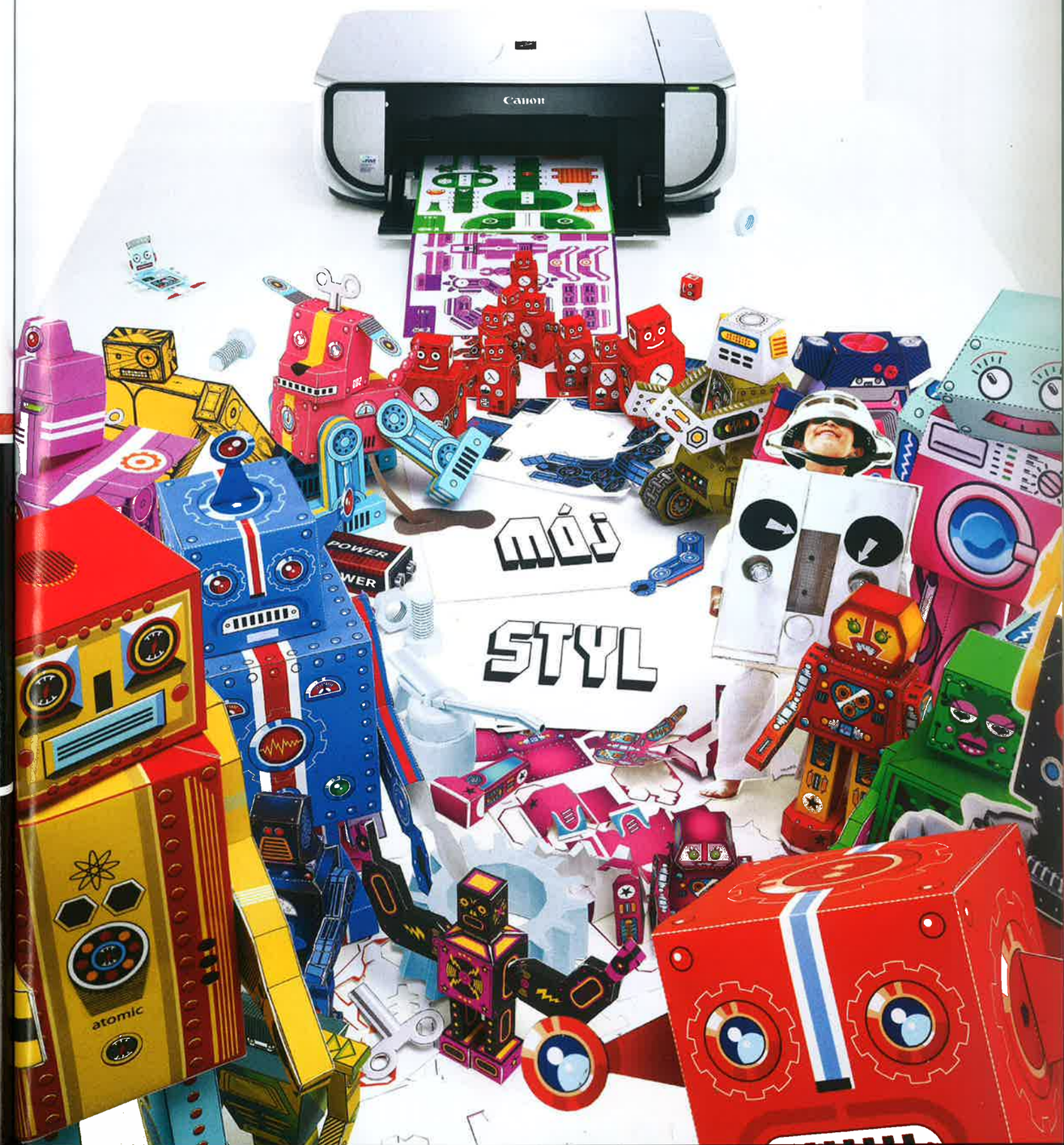
PODSUMOWANIE
- ⊕ tłumaczenie odpowiednio pikantne
- ⊕ brak poważniejszych wpadek
- ⊖ 80 zł za taką grę?!

OCENA GRY: 4

The Shield może i nie jest flagowym tytułem Cenegi, ale przygotowanej przezeń **polonizacji wiele zarzucić nie mogę. Tłumaczenie jest dość luźne, ale odpowiednio stylizowane.** I tak ma być. W końcu to gra o skorumpowanych gliniarzach, którzy dbają tylko o własny interes. Po drugiej stronie barykady mamy bandziorów i rzezimieszków. Jasnym jest, że ani jedni, ani drudzy w słowach nie przebierają, a inwektywy lecą równie często, jak przedwyborcze obietnice bez pokrycia. Tłumacze zadbali o to, by gracze nieznający angielskiego szybko odnaleźli się w specyficznym klimacie gry. **Mamy do czynienia z polonizacją kinową**, a z uwagi, iż w głównego bohatera wciela się znany z serialu Michael Chiklis, jest to z pewnością najlepsze z możliwych rozwiązań.

Jeśli mam się czepiać, wspomnę o trzech rzeczach. Po pierwsze – **w domyślnej rozdzielczości czcionka jest nieco postrzępiona**, momentami nawet nieczytelna. Na szczęście po zmianie rozdziałki problem znika. Ponadto ogonki przy polfontach mogłyby być nieco dłuższe. Po drugie – napisy pojawiają się w cut-scenkach i w przypadku porad dotyczących sterowania. Zupełnie nietknięte są natomiast rozmowy osób postronnych, których w grze również nie brakuje. Są to najczęściej jakieś proste, zapętlone zdania, które żadnego istotnego wpływu na fabułę nie mają, ale czepliwi mogą grymasić. I wreszcie po trzecie – niezbyt podoba mi się sformułowanie *„ładowanie udane"*. Wolę słowo „wczytywanie", tym bardziej że i ono w grze występuje. Chyba lepiej byłoby to jakoś ujednolicić.

To oczywiście klasyczne szukanie dziury w całym. **Polonizacja jest przygotowana starannie** i pominąwszy jedną czy dwie literówki, pozbawiona większych wpadek. W wydaniu tym szokuje natomiast co innego – cena, a raczej jej stosunek do jakości gry. Wybaczcie, ale moim zdaniem ten tytuł nie jest wart nawet 1/3 kwoty, jaką zażyczył sobie wydawca. |CDA|

you can
Canon
Wyraź swoją kreatywność za pomocą urządzeń wielofunkcyjnych Canon PIXMA. Stwórz swój własny świat dzięki niesamowitym możliwościom, takim jak inteligentne kopiowanie, błyskawiczne skanowanie i doskonały, kolorowy druk w technologii FINE. Funkcja Quick Start oraz pokrętło Easy-Scroll pomogą ci natychmiast rozpocząć pracę. Więcej inspiracji znajdziesz na **www.canon-europe.com/pixma/pl**
PIXMA
Moja jazda


PRODUCENT: JARHEAD GAMES
DYSTRYBUTOR: PC-FUN
WWW.JARHEADGAMES.COM
WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB, SM 1.3
GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | WIEJ ZAKOSAMI

MARINE SHARPSHOOTER 3

Czego można się spodziewać po grze, którą ktoś nazwał „Snajper piechoty morskiej 3"? Gdybym zobaczył w programie TV film o tak kiepskim tytule, odsunąłbym pilota jak najdalej...

Eeee... snajper... A ja myślałem, że przyjedzie ten aktor, Snipes...

Snajperzy lubią się chwalić długością lufy.

Marine Sharpshooter 3 to prymitywna strzelawka w najbardziej ordynarnym wydaniu

Jeśli po tytule nie domyśliłeś się, że masz do czynienia z produkcją budżetową, menu oświeci cię z mocą dwustuwatowej żarówki firmy Osram. Zacząłem się zastanawiać, kiedy ostatnio widziałem tak paskudny ekran główny gry – sięgałem pamięcią coraz dalej... i dalej... i kiedy znalazłem się w epoce komputerów ośmiobitowych, doszedłem do wniosku, że to już lekka przesada.

Gra jest FPS-em, w którym gracz bierze pod opiekę dwie ułomne istoty w mundurach oddziałów specjalnych (Szwejk to przy nich materiał na berserkera) i musi wykonać szereg misji na Bliskim Wschodzie. Jeden to tytułowy Snajper Piechoty Morskiej (3), drugi to pomocnik w walce na krótki dystans. Między pupilami można się przełączać w dowolnym momencie i dla obu trzeba przed misją wybrać broń.

Tak między nami – twój towarzysz to idiota, któremu nikt przy zdrowych zmysłach nie dałby do ręki broni palnej. Powoduje o wiele więcej frustracji, niż przynosi pożytku – w ogniu walki zdaje się na nic. W 99% przypadków będzie stał i skarżył się, jak to strasznie ci niedobrzy terroryści do niego strzelają. O ile w ogóle będzie w pobliżu, bo często AI zacina się i matołek wrasta w ziemię.

A propos. Gdy odnotowałem fakt, że „obstawa" zatrzymała się 100 metrów za mną i gapi się w ścianę, skorzystałem z systemu wydawania poleceń i kazałem ofermie podejść. W efekcie „obstawa" odwróciła się do mnie plecami i zaczęła spier...niczać – najwyraźniej uznała, że trzeba poszukać jakiejś innej drogi niż ta najbardziej oczywista. Po jakimś czasie przełączyłem się na ofermę, by „ręcznie" doprowadzić ją tam, gdzie trzeba. Wtedy pozostawiony bez opieki snajper uciekł w nieznanym kierunku...

W grze można też przykucnąć lub czołgać się, tylko **po diabła mam pełznąć z prędkością 30 cm na godzinę, jeśli mój towarzysz kroczy obok dumnie wyprostowany?** Jeśli jednak trzeba zablokować graczowi drogę w wąskim przejściu, sprawdza się znakomicie.

Do wrogów strzela się jak do kaczek. Przeciwnik nie umie się chować, biega bezładnie, blokuje się na przeszkodach, często nie reaguje na odgłosy strzałów lub nawet na fakt, że ktoś dwa metry obok padł z krzykiem i wije się w konwulsjach. Przy okazji: rag-doll jest tu wyjątkowy. Wróg po trafieniu potrafi wylecieć pionowo w górę na wysokość trzech metrów, zabawnie majtając nóżkami, z których najwyraźniej nagle wyparowały kości. Inne trupy pełzają, zapamiętale uprawiają breakdance i inne świństwa, wiją się, podrygują. Aż litościwie znikną – kiedy tylko odwrócisz wzrok.

Misje są nudne – **latasz po smętnych mapach tam i z powrotem zaliczając kolejne punkty kontrolne**, które a) rozmieszczane są tak, że musisz się cofać i krążyć, b) są od siebie na tyle daleko, aby zgon był frustrujący (nie ma sejwa na życzenie). I jeszcze skrypty – naprawdę odzwyczaiłem się od widoku przeciwnika, który materializuje się na moich oczach, bo skrypt tak chciał.

Jedynym jaśniejszym punktem jest oprawa graficzna. Czyli: po włączeniu HDR-a da się na to patrzeć bez bólu większego niż można znieść. Bardzo kiepskie są za to animacje – postacie chodzą wręcz groteskowo. Dwa słowa do twórców – motion capture. Spróbujcie, poważnie. Swoją drogą, ciekaw jestem, co gra tak długo ładuje – wczytywanie etapu na komputerze z 1 GB RAM-u trwa wieki. Oprawa (sr)audio jest przesłaba – w szczególności krzyki konających to jakiś kabaret.

Unikajcie tej gry jak ognia. Co ja mówię – unikajcie jej jak klasówki z matematyki, a jeśli gdzieś „Snajpera piechoty morskiej 3" zobaczycie, uciekajcie zakosami. Choć i tak pewnie by was nie trafił... |CDA|

MARINE SHARPSHOOTER 3

OCENA 2

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 4
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

⊕ są gorsze gry...

⊖ ...ale niewiele ich

www.NIVEA.pl/meskarzecz

Zmyć im głowę!

SZAMPON DO WŁOSÓW NIVEA FEEL STRONG

Największe w Polsce Targi Multimediów i Rozrywki !!!

PCA

Poznań Game Arena

24-25 listopada 2007

Pierwszy publiczny pokaz gry!

WIEDŹMIN
GRA KOMPUTEROWA

www.digitalarena.pl

sponsorzy digital arena
AMD Smarter Choice
WBK | Bank Zachodni WBK
Coca-Cola

partnerzy technologiczni
D-Link NTT SYSTEM Ltd. BenQ Enjoyment Matters GamesNet

patroni medialni
onet.pl IDG.pl CD-ACTION PC Format HS MEDIA MEDIAPARTNER

Wydarzenia specjalne, konkursy, turnieje, pokazy gier!
Pierwszy w Polsce otwarty pokaz gry "Wiedźmin"!
Kilkaset stanowisk do gry!
Zniewalające hostessy ;)

oficjalny przewoźnik
BILET POWROTNY GRATIS! PKP PRZEWOZY REGIONALNE spółka z o.o.

organizator
Międzynarodowe Targi Poznańskie PCA TEAM

Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich autorów i podlegają ochronie prawnej.

SUPER$ELLER

QN'IK | ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ...

Reedycje

CD Projekt startuje z nową serią (Top-Seller), ale Cenega nie pozostaje dłużna – Super$eller wyskoczył w tym miesiącu z kilkoma świetnymi tytułami.

Pojedynek zapowiada się naprawdę zacieklе. CDP atakuje niższą o 10 złotych ceną (Dark Messiah za 40 zł!), Cenega trzyma się starej, ale za to wypuszcza prawdziwe perełki – jak choćby te dwie opisywane w tym miesiącu. Do tego mamy jeszcze przesympatyczne starocie z LucasArts Classic. Zapowiada się niezła jesień dla lubiących stare przeboje...

Prey

- **Gatunek**: FPS
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9
- **Średnia ocen w Sieci**: 84%

Duchowy spadkobierca Duke Nukema? Wbrew pozorom – z kilku względów – nie jest to wcale bardzo przesadzona definicja. Opowieść o porwanym przez kosmitów Indianinie podróżującym między wymiarami (świetny pomysł na „astralne" wersje etapów) **to jeden z oryginalniejszych (choć wydaje mi się, że trochę niedoceniany) shooterów ostatnich lat.** Głównie ze względu na system portali (trudno opisać ich działanie, ale wciąż robią piorunujące wrażenie) i zabawy z grawitacją, których nie ma nigdzie indziej. Jak dla mnie: wciąż Hit przez wielkie H.

Gra została wydana w klasyczny dla serii sposób. W srebrnym pudełku oprócz gry znajduje się także płyta z patchem, instrukcją i poradnikiem. Ten ostatni jest długi i wyczerpujący, choć jednocześnie... trochę niepotrzebny. Gra jest liniowa i nietrudna, zatrzymać się można w niej jedynie w dwóch-trzech miejscach – niemniej obecność solucji na pewno nikomu nie zaszkodzi.

Sam & Max: Hit the Road

- **Gatunek**: przygodówka
- **Rok wydania**: 1993
- **Seria**: LucasArts Classic
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: brak
- **Średnia ocen w Sieci**: 79%

Kultowa przygodówka Steve'a Purcella sprzed kilkunastu lat – o dziwo – wciąż trzyma się dobrze! Co prawda, po grafice widać już trochę ząb czasu, jednak dowcipy i oprawa dźwiękowa stoją na takim poziomie, że nie powstydziłaby się ich żadna nowa przygodówka. Warto się z nią zaznajomić zwłaszcza wówczas, gdy zamierzasz kupić nową odsłonę przygód psa i królika (czy czegoś podobnego) – jakby nie było, jest to klasyka gatunku.

Wydanie jest niestety jak zwykle dość ubogie. Płytka z grą w angielskiej wersji językowej wrzucona razem z inną, zawierającą instrukcję – a raczej pojedynczą stronę mówiącą o tym, jak zainstalować grę... w dodatku z nieprawdziwymi informacjami (S&M w ogóle nie wymaga instalacji). To o tyle irytujące, że jeśli ktoś nie zna sterowania w starych przygodówkach, długo może szukać menu głównego, ukrytego pod klawiszem F1... Szkoda też, że nie ma żadnego poradnika – ale cóż, taka już polityka wydawnicza LEM-a...

KONKURS

Wygraj 10 zestawów po 5 gier z nowej serii TopSeller!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Kiedy odbyła się polska premiera gry Dark Messiah of Might and Magic?
A. W styczniu 2007
B. W 1998 roku
C. Dopiero nastąpi

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT-em). Na zgłoszenia czekamy do 1 listopada 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma CDPROJEKT

KOLEKCJA KLASYKI

Hitman: Krwawa Forsa

- **Gatunek**: skradanka/akcja
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9
- **Średnia ocen w Sieci**: 82%

Według wielu jedna z najlepszych części sagi o łysym Agencie 47. Dobra, przemyślana w każdym calu, trzyma w napięciu od początku do naprawdę zaskakującego końca. Zamiast rozpisywać się, jaka to wspaniała gra, zacytuję tylko znaczące kawałki recenzji Siekiery: „To samo, tylko lepiej", „Raj dla perfekcjonistów", „Glacier i Kyd wciąż rządzą!" (czyli: silnik graficzny i autor muzyki), wreszcie „Bierz w ciemno". Jedyny problem pierwszego polskiego wydania to słaba ocena polonizacji (5+) – ale reedycja jest na szczęście w części poprawiona. Nie wszystko jest idealne, ale na pewno nie jest już źle.

To, co można zobaczyć w pudełku Super$ellera, to tak naprawdę edycja kolekcjonerska. Oczywiście opakowanie nie jest bardziej wypasione niż nas do tego przyzwyczaiła Cenega, ale już sama zawartość merytoryczna budzi szacunek. Jak zwykle poza grą znaleźć można CD z najnowszym patchem i poradnikiem (tu naprawdę przydatnym, gdyż cykl Hitman nigdy nie należał do łatwizn) oraz – uwaga – DVD ze ścieżką dźwiękową, filmem o powstawaniu gry, wywiadami i ogólnie wieloma rarytasami dla fanów. Nieźle jak za taką kwotę.

The Curse of Monkey Island

- **Gatunek**: przygodówka
- **Rok wydania**: 1997
- **Seria**: LucasArts Classic
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: brak
- **Średnia ocen w Sieci**: 88%

Może określenie „gra życia" byłoby trochę na wyrost, ale **bez wątpienia CoMI jest w mojej ścisłej czołówce wszech czasów.** Z lekkim niepokojem odpalałem grę po tylu latach (swoją drogą, żeby zadziałała pod XP, trzeba włączyć tryb kompatybilności z Win 95), ale jak się okazało, niepotrzebnie się martwiłem. Klątwa Małpiej Wyspy nie zestarzała się ani odrobinę – grafika wciąż urzeka specyficznym stylem, głosy są doskonałe, zaś zagadki i dowcip twórców zachwycają tak samo jak przed dekadą. Z wielką satysfakcją ponownie pomagałem „potężnemu piratowi" nienawidzącemu porcelany kolejny raz odzyskać Elaine...

CoMI nie jest zresztą ostatnią odsłoną przygód Guybrusha Threepwooda. W serii LucasArts Classic (w tej samej cenie) jest także kolejna (mam nadzieję, że nieostatnia) część, Escape from Monkey Island. Jeśli lubisz przygodówki albo chcesz się do nich przekonać i przy okazji poćwiczyć angielski (zawsze na wysokim poziomie, z czego seria słynie), niczego lepszego nie znajdziesz. Aye!

PS Niestety wady wydania są te same, co w przypadku Sama i Maxa.

Saga Baldur's Gate

- **Gatunek**: RPG
- **Rok wydania**: 1998-2002
- **Seria**: eXtra Klasyka Gold
- **Cena**: 24,99 zł
- **Ocena w CDA**: 9 (BG2), 9 (TB)
- **Średnia ocen w Sieci**: 92,5% (BG1), 86% (OzWM), 94% (BG2), 88% (TB)

Do tej pory CDP wydał tylko dwie sagi w serii eXtra Klasyka Gold: Icewind Dale oraz – przez większość graczy uważaną za lepszą – Baldur's Gate. To właśnie od niej warto zacząć, gdyż jest **to bez wątpienia jeden z lepszych erpegów w historii PC.** Bazujący na systemie Advanced Dungeons & Dragons wciąż potrafi zapewnić kilkadziesiąt godzin znakomitej zabawy. Klasycznie głównymi zajęciami będą eksploracja lochów, walka oraz rozmowy z wieloma NPC-ami. A wszystko to w czasie rzeczywistym z możliwością włączenia aktywnej pauzy – dla każdego coś miłego, można rzec.

W skład pakietu wchodzą następujące tytuły: Baldur's Gate II: Cienie Amn + Baldur's Gate II: Tron Bhaala + Baldur's Gate + Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Jest to kompletny pakiet, w dodatku całkowicie zlokalizowany (swoją drogą, spolszczenie pierwszego Baldura było pierwszym tak wielkim przedsięwzięciem w tej branży – takie nazwiska jak Fronczewski czy Zborowski mówią same za siebie). **W sumie więc zainteresować się nim powinni wszyscy fani RPG – zwłaszcza gdy chcą mieć wszystko w jednym miejscu i za niską cenę.**

Painkiller Czarna Edycja

- **Gatunek**: FPS
- **Rok wydania**: 2004
- **Seria**: eXtra Klasyka neXt
- **Cena**: 19,99 zł
- **Ocena w CDA**: 8+, 7 (BooH)
- **Średnia ocen w Sieci**: 82%, 77% (BooH)

Ze wstydem przyznam, że moja znajomość Painkillera do czasu wydania tej edycji stała na bardzo niskim poziomie – a właściwie ograniczyła się do kilkuminutowego grania w demo. Z tym większą przyjemnością odpaliłem Czarną Edycję, na którą składa się podstawowa gra i dodatek do niej: Battle out of Hell. Niełatwo mnie było oderwać od zabawy – **choć grafika się odrobinę zestarzała, pokłady grywalności drzemią w produkcji People Can Fly ogromne.**

Za 20 złotych dostajesz płytę DVD, płytę z instrukcją i szczątkowym poradnikiem oraz elementy stałe – kartę rejestracyjną i jakąś tam wyrzuć-reklamę. Szczególnie ciekawa jest jednak pełna wersja solucji umieszczona na płycie: do gry tak prostej jak Painkiller, w której trzeba tylko biegać i strzelać, ekipa gram.pl przygotowała blisko 200-stronicowy poradnik! Nawet jeśli to przesada i w gruncie rzeczy dodatek raczej zbędny – dobrze to świadczy o podejściu do klienta. I jeszcze jedno: może się zdarzyć, że będziesz mieć problem z graniem w Internecie. Jeśli to problem używanego CDKeya, to nie kłopot – CD Projekt przysyła mailem nowy. Jeśli to jednak kłopot z kompatybilnością wersji, musisz poczekać na patcha.

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Wracamy do staroci w nowej formie

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Konwersje starych gier? Mówi się, że nie należy odgrzewać w kółko tego samego kotleta. Ale jeśli zrobi się to z wyczuciem, tak jak w przypadku Hurricana czy Poing!PC, to nasz „kotlet" może być lepszy od oryginalnego dania. Znacie jakieś ciekawe produkcje freeware? Ślijcie tytuły na krzysztof.tomicz@gmail.com. Wszystkie maile są czytane!

HURRICAN

Oto powrót do korzeni, bo **jest to jedna z wielu konwersji klasycznego już dziś Turricana** – gry akcji, która najpierw ukazała się na Commodore 64, by później triumfy święcić na stareńkiej Amidze. W Hurricanie kierujemy postacią z XXIV wieku, której statek kosmiczny rozbił się na planecie pełnej morderczych stworzeń. Każdą z plansz zaliczamy po dotarciu do wyjścia w jednym kawałku. **Nie trzeba więc wybijać wszystkiego, co się rusza. Wystarczy tylko przeżyć.** Jednak to zadanie nie zawsze jest łatwe, bo – jak na typową strzelankę przystało – wrogowie nadchodzą ze wszystkich stron. Na szczęście arsenał zaczepno-obronny kierowanej przez nas postaci jest pokaźny: od dwóch typów karabinów laserowych, poprzez możliwość strzelania kulami odbijającymi się od ścian, a na zakończenie mamy jeszcze możliwość przypiekania przeciwników prądem (co wygląda dokładnie tak jak w „Ghostbusters" podczas łapania duchów w pułapki).

Grafika, sterowanie i muzyka wydają się nieco archaiczne, ale odnosi się wrażenie, że jest to zabieg celowy. Autorzy nie postawili sobie za cel stworzenia gry z największą liczbą bajerów, a najwyraźniej chcieli oddać ten klimat, który towarzyszył staremu Turricanowi. I muszę przyznać – świetnie im się to udało.
http://cdaction.pl/?x=191

POING!PC

Klonów Arkanoida było tysiące. Dlaczego więc opisywać kolejną odsłonę tego samego pomysłu? Bo jest wyjątkową konwersją świetnej produkcji, która oryginalnie powstała na Amigę.

Tym razem nie chodzi tylko o rozbicie wszystkich klocków na planszy. Głównym celem gracza jest przebicie sobie drogi do następnego poziomu. Teoretycznie więc wystarczy zniszczyć parę kamieni i kilka razy uderzyć piłeczką w „sufit" (chociaż trudno tu mówić o suficie, gdyż kulkę zamiast w górę odbijamy w prawo), aby awansować.

Jest to jednocześnie jeden z najtrudniejszych klonów arkanoida, w jakiego do tej pory grałem. Do dyspozycji mamy kilkanaście zestawów z planszami (każdy zawiera 8 poziomów), a dodatkowe można zrobić samemu lub ściągnąć z sieci. Ciekawa, kompletna produkcja. Polecam!
http://cdaction.pl/?x=193

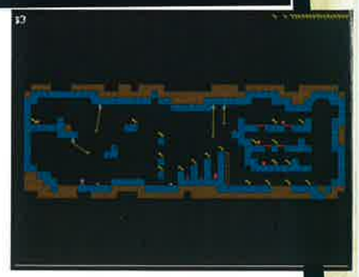
THE AMAZING FLYING BROTHERS

Gry, które tutaj prezentuję, nie zawsze są super. Przyznam szczerze, że parę razy zdarzyło się mi opisać coś, co pod względem oprawy audiowizualnej było kiepskie. A jednak takie produkcje także się tutaj znajdują. Dlaczego? Bo ich autorzy wpadli na naprawdę niekonwencjonalny pomysł. Tak jak tu.

Na pewno nie raz podziwialiście pokazy cyrkowych akrobatów. Ten dreszcz emocji, gdy przeskakują z jednego trapezu na drugi, i odwiecznie towarzyszące temu pytanie „spadnie czy nie spadnie?". Teraz możecie sami się przekonać, jak to jest. Grę obsługujemy tylko lewym przyciskiem myszy. **Trzymając go huśtamy naszym akrobatą, natomiast pojedynczy klik powoduje puszczenie przez niego liny.** Jeśli tylko wszystko dobrze zrobimy, wtedy postać powinna złapać się drugiego trapezu, a my zostaniemy nagrodzeni brawami i punktami. Jeśli nie... ekhm.

The Amazing Flying Brothers to nie jest produkcja na długie godziny, ale taki prosty „odstresowywacz", który doskonale zapełni wolne pięć minut.
http://cdaction.pl/?x=192

HOLOTZ'S CASTLE



Dziś już coraz rzadziej produkuje się platformówki, w których główny bohater porusza się w dwuwymiarowej płaszczyźnie. Co mają zrobić miłośnicy tego typu wyzwań? Sięgnąć po freeware'owy Holotz's Castle.

Na początku jesteśmy świadkami kłótni dwóch postaci, której powód najlepiej oddaje jedna z kwestii wypowiadanych w jej trakcie: „Mówiłem ci, żebyś nie dotykał tego kryształu". No cóż, jak się nie potrafi trzymać paluszków przy sobie, trzeba cierpieć.

Cóż bohaterowie mają robić? Ruszają przed siebie, by wydostać się z opresji. Każdy z poziomów to parenaście przedmiotów, które trzeba zebrać, zanim dotrze się do wyjścia. Oczywiście wszędzie stoją pułapki z kwasem, zabójczy wrogowie i podobne rzeczy, które standardowo każda postać z gry komputerowej napotka na drodze. Nie zabraknie skakania po platformach, huśtania się na linach i wspinania się po drabinach.

Grafika jest prosta, ale czytelna. Całą produkcję zaś okraszono dużą dawką humoru. **To coś dla tych, co lubią poskakać i się pośmiać.**
http://cdaction.pl/?x=190

WALCZ Z PIEKŁEM!

ZABRALI NAM NASZYCH BLISKICH. ZABRALI NAM NASZE DOMY.
ZNISZCZYLI WSZYSTKO CO KOCHALIŚMY.
ALE NIGDY NIE POZWOLIMY ODEBRAĆ SOBIE LONDYNU. PRZENIGDY.

WWW.POLSKAEA.COM/HELLGATE
WWW.HELLGATELONDON.PL

Games for Windows PC DVD
HELLGATE LONDON
18+

w sprzedaży od 2 listopada

gra w polskiej wersji językowej na PC DVD

Games for Windows
flagship STUDIOS
PC DVD-ROM SOFTWARE
18+ www.pegi.info

Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA jest znakiem firmowym lub zarejestrowanym znakiem firmowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Flagship Studios, logo Flagship Studios, Hellgate™: London i logo Hellgate™: London są znakami firmowymi i/lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Flagship Studios, Inc. na świecie. Na licencji NAMCO BANDAI Games America Inc. Logo NAMCO BANDAI Games jest znakiem firmowym NAMCO BANDAI. Logo Windows i przycisk start Windows Vista są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Logo „Games for Windows" i przycisk start z Windows Vista są używane na licencji Microsoft. Logo Pentium i Intel Inside są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Intel Corporation lub its Intel Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Logo The Way It's Meant to be Played lub inne znaki NVIDIA są znakami firmowymi NVIDIA Corporation. Logo PingO and the PingO są znakami firmowymi i/lub zarejestrowanymi znakami firmowymi PingO, LLC na świecie. Wszystkie pozostałe znaki firmowe, loga i prawa autorskie stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.

Życie w Sieci

Jedyny przypadek, w którym jestem skłonny nazwać gracza MMO „noobem", to ten, gdy widzę takiego człowieka korzystającego z cheatów... I to m.in. o nich przeczytacie tym razem. Poza tym polecam wywiad z Jeffem Strainem, twórcą Guild Wars 2!

LAG NEWS

P2P (pay to play) – gry płatne

F2P (free to play) – gry bezpłatne

P2P Znamy datę premiery gry Tabula Rasa! Dzieło R. Garriotta oficjalnie ujrzy światło dzienne 19 października, jednak posiadacze preorderów będą mogli rozpocząć zabawę już trzy dni wcześniej.

www.eu.playtr.com

P2P Twórcy LotRO zdecydowali się na otworzenie wszystkim zainteresowanym ich produkcją dostępu do bezpłatnych kont trial (bez konieczności szukania już grających znajomych gotowych wysłać nam zaproszenie itd.). Od 2 września również Europejczycy (po Amerykanach) mogą się wybrać w darmową 7-dniową podróż do Śródziemia.

www.trylotro.com

P2P Już od niemal 10 lat rzesze wiernych fanów uiszczają comiesięczne opłaty za grę w Ultima Online, nie zważając na obecność WoW, szeregu 'free shardów' UO i z lekka niedzisiejszą oprawę. Ten ostatni element jednak nie stanowi już aż takiej wady – udostępniony ostatnio darmowy dodatek, Kingdom Reborn, znacząco odmłodził grafikę gry (nie zmieniając przy tym jednak tak charakterystycznego dla serii rzutu izometrycznego).

www.uo.com

F2P Wiele dzieje się ostatnio w świecie Fury, „PvPMMO" stworzonego przez Auran i wydanego 10.09. Wciąż nie ucichły głosy protestu po dodaniu do (wedle początkowych założeń całkowicie darmowej) gry „dobrowolnego abonamentu", z drugiej jednak strony – od 14 września przez trzy weekendy trwał wielki turniej, w którym pula nagród wyniosła okrągły milion dolarów! Gdy czytacie te słowa, zwycięzcy pojedynków oraz rywalizacji klanowej powinni być już znani.

www.unleashthefury.com

MONKOFWAR | DRUGIE ŻYCIE

CHEATER!

O ile stosowanie kodów wszelakich w grze single'owej nikomu specjalnie nie przeszkadza i nie szkodzi (chyba że samemu oszustowi, który nie będzie mógł potem spać ze świadomością, że po dość bezskutecznych próbach pokonał Wielkiego, Włochatego Wszetecznika [WWW] z końca gry nieuczciwie), o tyle **korzystanie z oszustw w dowolnym MMORPG-u (czy nawet sieciowych bierkach) po prostu rozwala rozgrywkę. Wszystkim!** Każdy gracz otrzymuje z założenia takie same szanse, a skoro toczy się między nimi w jakiś sposób rywalizacja („a ja mam Aksa +3"), korzystanie z hacka czy innego exploita można (naturalnie z przesadą) porównać do zachowania pana, który przed zawodami nażarł się Ciasteczek Babuni Na Prawdziwym Mleczku, Masełku i Hormonikach.

A ja siem nie bojem, mam se czita i postojem!

Hit sezonu – hack blokujący ciosy w plecy!

W grach występuje mnóstwo najrozmaitszych błędów, których (nie)odpowiednie wykorzystanie może zaowocować wysoce (nie)pożądanym rezultatem – a to wszystkie potwory dookoła zgłupieją i dadzą się zarżnąć jak świnie, to znów udaje się przeskoczyć 90% ultratrudnej misji i niemal od razu odebrać nagrodę. Często spotyka się też duplikowanie przedmiotów (wyniki takich działań określa się swojsko brzmiącym terminem *„duped"*). Jest to o tyle „be!", że jeśli twórcy gry nie zatrzymają procederu w porę, możliwe będzie całkowite zrujnowanie „gospodarki" w MMO. Zalew nielegalnych przedmiotów może dotknąć i nas, choćby bez naszej wiedzy – wyobraźmy sobie, że nagle ujrzeliśmy od dawna poszukiwany przez nas przedmiot w niezwykle korzystnej ofercie. Myślimy *„WoW (hehe), co za frajer chce tylko 25% prawdziwej wartości"* i czym prędzej ów Doom Sword of Pwnage +66 kupujemy. Tyle że to my możemy okazać się frajerami – następnego dnia nie ma śladu ani po mieczu, ani po wydanej kasie (na pomoc GM-ów w takiej sytuacji nie ma co liczyć, zapewniam – to ich robota). W skrajnych przypadkach możemy nawet dostać bana (*„drogi Stasiu, czy nie wydało ci się podejrzane, że ten przemiły młodzian sprzedawał highendowe przedmioty w ilościach hurtowych za cenę, za którą normalnie kupiłbyś co najwyżej waciki? Ban zostaje utrzymany, życzymy miłego dnia"*).

Uczciwości rozgrywki zagraża również cała gama „programów trzecich". Przykładem niech będzie niegdysiejsza plaga MU Online, 1 Hit Hack. Ten milusi programik sprawiał, że – jak nietrudno zgadnąć – każdy przeciwnik padał po jednym ciosie. Zdecydowanie najpopularniejszym typem takowych programów są jednak boty – po jego uruchomieniu nasza postać zamienia się w zombi, bez naszego udziału wykonującego w kółko szereg zaprogramowanych czynności (czego używa się najczęściej do farmu – zostawiamy bota na noc, a rano sakiewka waży tonę).

Rolę policjantów w tej radosnej zabawie przejmują autorzy gry – wszystkie tytuły online mają stosowne zabezpieczenia czy to wbudowane bezpośrednio w program, czy też w formie zewnętrznego software'u typu Hackshield czy Punkbuster. Oczywiste, że nie wszystkiemu da się zapobiec – hakerzy ciągle wpadają na coś nowego. Wówczas, oprócz prac nad zablokowaniem nowych cheatów, sypią się bany, w sytuacjach krytycznych wspomagane rollbackami (cofnięciem stanu gry do okresu, w którym problemu nie było/był mniejszy). Skuteczność zapobiegania i ścigania zależy od wielkości gry – przo-

Ten bot miał chyba działać inaczej?...

dujący w tej materii **Blizzard nie cofa się przed masowymi, wielotysięcznymi banicjami**.

Jeśli nie przeraża was widmo bana, powiem wam coś innego – znakomita większość wszelkich „uber pr0 haków" to nic innego jak tylko zgrabne paczuszki kryjące we wnętrzu roześmiane hordy wirusów, trojanów i keyloggerów... Już niedługo po pierwszej radosnej sesji z hackiem można nagle stwierdzić, że konto zmieniło hasło, komputer za 5 tysięcy dziwnie wolno chodzi oraz że właśnie (za pomocą własnej karty kredytowej) kupiliście malownicze pastwisko pod Irkuckiem.

PS Cheaty należy odróżnić od innego rodzaju modyfikacji, których twórcy gier nie zabraniają, czasem wręcz zachęcając do ich tworzenia (to np. w pełni legalne add-ony w WoW). Nikt nie powinien mieć też do gracza pretensji, że postanowił bawiąc się teksturami zmienić topór w obwieszony krwawiącym mięsem kręgosłup – w końcu tylko ten ktoś widzieć będzie rezultat działania własnej chorej wyobraźni. :P |CDA|

W co (nie) grać?

W tym numerze dwie pozycje mniej skomplikowane, możliwe do określenia mianem „Action (MMO)RPG" – gra na swój sposób klasyczna i gra nowa. Obie to F2P z dobrowolnym abonamentem.

MU Online
www.muonline.com

To tytuł, który można bez wątpienia określić mianem prawdziwie kultowego wśród Polaków (przed pojawieniem się WoW i GW był naprawdę popularny), niestety głównie za sprawą wyrastających niegdyś jak grzyby po deszczu serwerów prywatnych.

W MU można było znaleźć to słynne niezidentyfikowane „coś". Gra prezentuje się przeciętnie: ma już swoje lata, co widać po pierwszych, najstarszych lokacjach. Na szczęście im nowsze obszary/przedmioty/umiejętności, tym jest ładniej. Rozgrywka również jest niedzisiejsza, żeby nie powiedzieć, prymitywna: zabawa ogranicza się do nabijania poziomów i wymiany ekwipunku (przedmiotów w grze jest całe mnóstwo). Z początku do wyboru jest jedynie trójka, questów właściwie nie ma. Mimo wszystko owo „coś" sprawiało, że po prostu chciało się grać! Z czasem jednak wymagania graczy rosły, a MU formuły nie zmieniało.

Stonehenge w miniaturze?

Zły smok! Po co masz kuwetę?!

Po przejęciu gry przez K2Network wzięto się co prawda za oszustów, wprowadzono eventy i częstsze, poważniejsze update'y (ostatnio np. całkiem obszerny Season 2) oraz „dobrowolny abonament", jednak obecnie trudno mi z czystym sercem polecić MU komukolwiek. Jest po prostu zdecydowanie zbyt proste i monotonne (uroz-

maicające grę eventy to w praktyce zabawa jedynie dla posiadaczy najbardziej napakowanych postaci). Przy MU nawet Diablo wygląda jak pełnoprawny, wielce skomplikowany cRPG.

Dungeon Runners
www.dungeonrunners.com

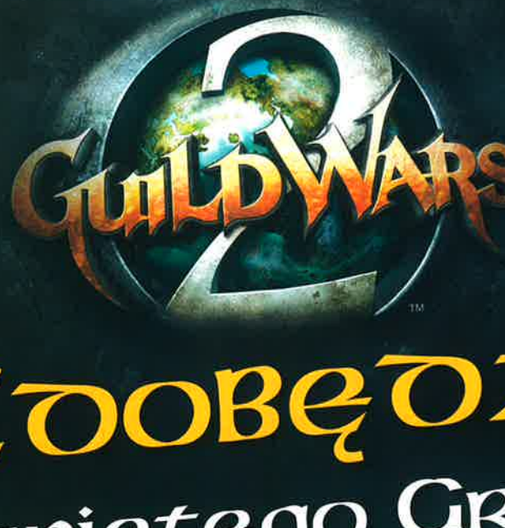
DR to produkcja powstała pod skrzydłami prawdziwego giganta rynku MMO, NCsoftu (Lineage, Guild Wars czy nadchodzący Aion), wydana oficjalnie 24 maja br. Już na pierwszy rzut oka widać, że Dungeon Runners to gra skierowana do miłośników produkcji w stylu Diablo czy Dungeon Siege, ceniących sobie przede wszystkim szybką akcję oraz lochy wypełnione żądnymi wrażeń i krwi paskudami.

Tworzymy postać, kreując ją w dowolnych proporcjach na maga/łowcę/wojownika i już po chwili zanurzamy się w czeluści instance'owanych podziemi. Rozgrywka do bólu standardowa: skok do lochu, rzezanina, skok do miasta, questy/handel/upgrade postaci, skok do lochu (ew. zabawa na arenach PvP)...

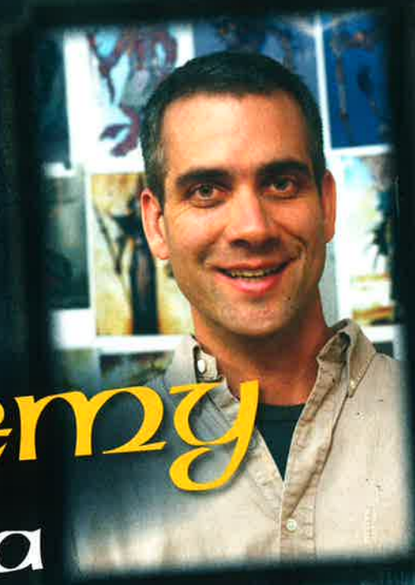
Wszystko to bardzo proste (nawet grafika) i niewymagające pomyślunku – jeżeli nie przesadza się z długością sesji i zaangażowaniem w grę, DR jest pozycją po prostu idealną na odmóżdżające popołudnie (w tym także ze względu na obecny w grze specyficzny humor). Żeby tak jeszcze zmniejszono dysproporcje między płacącymi i grającymi za darmo (łączenie mikstur w „paczki" tylko dla tych pierwszych itp.)... |CDA|

„Taniec z Mobami 4" – już od piątku w TVN!

Nie założyłbyś nam kopalni, Edgar?



Zoobęoziemy Świętego Graala



Guild Wars to jedyna wydana w ostatnich latach sieciowa gra RPG, która wytrzymała konkurencję z World of Warcraft. O tym, jak udało się to osiągnąć – i o planach dotyczących Guild Wars 2 – rozmawiamy z Jeffem Strainem, szefem studia Arena.net.

Właśnie ukazał się dodatek do Guild Wars – Eye of the North. Co dalej czeka studio Arena.net?

Eye of the North to dla nas most prowadzący do Guild Wars 2, także jak tylko wydamy ten dodatek i upewnimy się, że wszystko działa w nim jak należy, skoncentrujemy się na Guild Wars 2. Rozpocznie się prawdziwy, hardkorowy proces tworzenia nowej gry, co – jak sądzę – zajmie nam mniej więcej rok. Po tym okresie chcemy mieć gotową betę, którą otworzymy dla graczy. Następnie przyjrzymy się reakcjom i dopiero wtedy ustalimy datę premiery.

Na pewno macie jakieś plany. Kiedy chcecie wydać Guild Wars 2?

Zaskoczę cię, ale nie. Ustaliliśmy tylko termin dla wersji beta – to druga połowa przyszłego roku. Wszystkie dalsze plany zależą od reakcji graczy. To ważne, aby proces produkcji MMO wyglądał właśnie tak, w innym przypadku masz niemal 100% gwarancję, że to, co zrobisz, okaże się nic niewarte. W tym gatunku, jak w żadnym innym, niczego nie możesz sam przewidzieć, dopiero gracze decydują o tym, co jest dobre, a co złe, co trzeba poprawić, a co może zostać. To, co może zrobić studio takie jak nasze, to wskazać pewien kierunek, w jakim pójdzie gra, zbudować jej podstawy i oddać to ludziom. Dopiero potem będziemy mogli stwierdzić: OK, dobrze to wymyśliliśmy, ludziom się podoba, zmian jest niewiele, więc gra będzie szybko gotowa. Albo też: łał, mamy poważne problemy w tym, w tym i w tym elemencie, i wszystko to trzeba stworzyć od nowa.

Czy tak samo wyglądał proces produkcji tych części Guild Wars, które już się ukazały?

Dokładnie tak. Jesienią 2004 roku zaczęliśmy nasze „weekendy z betą", czyli akcję, która powalała ludziom zapoznać się z grą przed premierą. Uczestniczyły w nich tysiące graczy. W ciągu tygodnia wymyślaliśmy nowe mechanizmy rozgrywki, balansowaliśmy elementy, a w jeden weekend miesiąca sprawdzaliśmy, jak to się podoba ludziom. Trwało to mniej więcej pół roku, a informacje, jakie w ten sposób zebraliśmy, były dla nas niezwykle istotne, bez nich Guild Wars nie odniosłoby takiego sukcesu.

Przyzwyczailiście graczy do tego, że co kilka miesięcy dostają nową odsłonę Guild Wars – czy to w postaci samodzielnych gier, czy dodatku. Tymczasem teraz planujecie zostawić ich na mniej więcej dwa lata...

To prawda. Wydaliśmy Guild Wars w kwietniu 2005 roku, potem był darmowy update Sorrow's Furnace, który ukazał się we wrześniu, po roku od premiery pierwszej części ukazał się Guild Wars: Factions, a sześć miesięcy później Nightfall. No i mamy jeszcze Eye of the North, więc masz rację, dotąd gracze dostawali od nas coś nowego mniej więcej co sześć-dziewięć miesięcy. Ale to, że zaczniemy na poważnie prace nad Guild Wars 2, nie oznacza, że zostawimy graczy Guild Wars. Będziemy mieli zespół, który będzie dbał o tę grę, generował nowy, zapewne darmowy content.

Eye of the North to – jak sami mówicie – gra pomiędzy Guild Wars i Guild Wars 2. Które jej elementy czynią z niej taki most?

Dwie rzeczy są najważniejsze. Eye of the North to powrót do Tyrii – krainy, w której zarówno rozgrywało się pierwsze Guild Wars, jak i będzie się toczyła akcja Guild Wars 2. Również pod względem fabularnym to następca tej pierwszej, staramy się zamknąć większość niewyjaśnionych wątków, a jednocześnie przygotować konflikt, który będzie leżał u podstaw scenariusza Guild Wars 2. Kiedy skończysz Eye of the North, będziesz wiedział, z kim przyjdzie ci walczyć w Guild Wars 2. Rzecz druga to Hall of Monuments – specjalne miejsce w świecie gry, w którym będą zapisane wszystkie twoje osiągnięcia w Guild Wars – w drugiej części nagrodzimy graczy za te osiągnięcia specjalnymi bonusami, takimi jak przedmioty, umiejętności itd., które nie będą dostępne w żaden inny sposób. Kiedy będziesz tworzył postać w Guild Wars 2, będzie ona mogła „odziedziczyć" historię wybranej przez ciebie postaci z Guild Wars. Chodzi o to, by ktoś, kto włożył kilkaset godzin w pierwszą część, poczuł się doceniony, gdy uruchomi drugą.

Ale czy w ten sposób nie będzie trudniej wywalczyć tytuł tak, by nowi gracze Guild Wars 2 i weterani Guild Wars mieli zbliżone szanse?

Nie, bo naszym celem nie jest oddanie graczom przedmiotów i umiejętności typowych dla postaci na wysokim poziomie doświadczenia. Nie chcemy pozbawiać graczy przyjemności przechodzenia Guild Wars 2 od początku. Rzeczy, które oddamy w Hall of Monuments, nie sprawią, że jedni gracze będą potężniejsi od drugich, sprawią natomiast, że będą inni, unikalni.

Ich Troje poszukuje nowego imidżu. Co myślicie o tym?

„Zakuty łeb" cieszył się sławą najlepszego pubu w okolicy. I jedynego...

Niezależnie od tego, jakiego rodzaju produkt pojawi się w przyszłości, można chyba powiedzieć, że Eye of the North kończy erę pierwszego Guild Wars. Z czego jesteście najbardziej dumni w tym okresie?

Najważniejszy jest dla mnie sukces tej gry. Wielu ludzi mówiło nam, że to, co chcemy zrobić, nigdy się nie uda, że nie da się wydać gry MMO dla milionów graczy, która nie jest opłacana poprzez miesięczny abonament. Ale nam się udało, w sierpniu przekroczyliśmy liczbę 4 milionów użytkowników! To sukces zarówno pod względem satysfakcji, jaką daliśmy graczom, jak i pod względem finansowym. Dlatego ten sam model sprzedaży chcemy wykorzystać w Guild Wars 2. Naszym największym osiągnięciem jest więc to, że zmieniliśmy gatunek gier MMO. Teraz każdy, kto wydaje taki tytuł i chce pobierać za niego opłaty, musi udowodnić, że jego gra jest tego warta.

No właśnie, Guild Wars bazuje na zupełnie innym modelu biznesowym niż największa obecnie gra MMO, czyli World of Warcraft. Czy traktujecie tę grę jako waszego bezpośredniego konkurenta?

W pewnym sensie tak. Wszyscy przecież staramy się zdobyć serca i umysły graczy sieciowych RPG-ów. I my, i oni pracujemy ciężko, aby dać satysfakcję naszym fanom i na pewno konkurujemy ze sobą w takim sensie, że każdy z nas chce być najlepszym twórcą MMO. Pod względem biznesowym ta rywalizacja nie jest tak istotna, nie walczymy o tego samego klienta. Kiedy ktoś zagra w World of Warcraft i np. Lord of the Rings Online i dojdzie do płacenia abonamentu, będzie musiał się zdecydować, który z tych tytułów wybierze. Tylko niewielu hardkorowców znajdzie czas, by grać w oba. Inaczej jest z Guild Wars, nie musisz dokonywać tego wyboru. To na pewno również jeden z powodów naszego sukcesu – to, że nie musieliśmy z nimi bezpośrednio konkurować.

Za wcześnie, by o tym mówić, ale co zmieni się w Guild Wars 2? Jakich nowych elementów możemy się spodziewać? Na jakim etapie produkcji jesteście?

Chcemy, by Guild Wars 2 było „ostateczną" grą z serii Guild Wars, aby miała wszystko, co spodobało się graczom w całym cyklu. Chciałbym, by nasi fani mieli pewność, że nie będzie rewolucyjnych zmian. Wiemy, co się ludziom spodobało, co przyczyniło się do sukcesu Guild Wars i chcemy dać im to samo, tylko w lepszym, większym wydaniu. Ale oczywiście dodajemy nowe rzeczy. To, z czego jestem najbardziej dumny, to coś, co w zespole nazywamy 'event based gaming'. W przeciwieństwie do Guild Wars w Guild Wars 2 duża część świata będzie stała (z ang. persistent), a nie budowana z instantów, ale chcemy to zrealizować inaczej niż w większości gier, jakie są teraz na rynku. Zwykle wygląda to tak, że zabite potwory pojawiają się ponownie, mnóstwo rzeczy w świecie gry powtarza się w kółko, natomiast w Guild Wars 2 świat będzie się zmieniał w zależności od działań graczy lub kalendarza narzuconego przez nas. Chodzi o to, by zachęcić do zbierania się w drużyny i celowego podejmowania działania, którego skutek będzie widoczny w całym otaczającym ich świecie. Chcemy, by gracze byli zawsze w centrum wielkich wydarzeń, a nie wykonywali w kółko te same proste questy. Myślę, że to taki święty Graal dla twórców gier MMO i sądzę, że nam uda się go zdobyć. Będą też oczywiście inne rzeczy, dużo mniejsze – pływanie, skakanie, bieganie, ogólnie dużo większa swoboda poruszania się po świecie gry, nowe rasy itd.

Co jest największym wyzwaniem w tworzeniu gier MMO? Opracowanie technologii, stworzenie mechanizmów rozgrywki, wymyślenie ciekawego świata?

Myślę, że są dwa takie wyzwania. Pierwsze, jeśli chodzi o mechanizmy rozgrywki, to znalezienie równowagi między innowacją a alienacją. By zaciekawić graczy, trzeba im zaproponować coś nowego, coś, co odchodzi od standardów znanych z innych gier, a jednocześnie nie może być to coś, co sprawi, że użytkownicy będą zagubieni. To naprawdę bardzo trudne. Najłatwiej byłoby powtórzyć rozwiązania, które się sprawdziły w innej grze, ale – szczególnie w gatunku MMO – jeśli się nie wyróżnisz w jakikolwiek sposób, po prostu zginiesz. Drugie wyzwanie polega na tym, by wykreować wystarczająco dużo „nadzienia" dla twojego świata. Musisz zapewnić graczom rozrywkę nie na dwadzieścia, a na kilkaset czy nawet tysiąc godzin. Dlatego trzeba poświęcić wiele pracy i środków na stworzenie takich narzędzi, które pozwolą generować tę zawartość w szybkim tempie.

Po wizycie w Paryżu szefowie Arena.net postanowili wprowadzić do gry wieżę Eiffela.

Zobacz, jakie mam bogate wnętrze...

Ilu ludzi pracuje przy Guild Wars?

Obecnie w Arena.net mamy 140 osób, które pracują nad Guild Wars i Guild Wars 2. Około 50 to artyści, którzy tworzą nowe elementy, 40 to programiści z nimi współpracujący, ok. 20 to projektanci poziomów i misji, co daje łącznie 100 osób pracujących tylko nad tym, by wygenerować i zintegrować content. Reszta to ludzie bardziej od spraw technicznych – dbają o to, by gra pracowała jak należy o każdej porze dnia i nocy.

Czy zmienicie coś w modelu biznesowym Guild Wars 2? Czy mogą się pojawić np. mikrotransakcje?

Podstawowy mechanizm – ten, który sprawdził się w Guild Wars, tzn. płać raz i graj, ile chcesz, pozostaje. Na pewno będziemy się jednak przyglądać rozwiązaniom dodatkowym, głównie pod kątem finansowania tworzenia nowych rzeczy. Do tej pory udostępniliśmy ogromne pakiety treści w normalnej cenie, jak np. w przypadku Nightfalla, ale rozważamy możliwość sprzedawania mniejszych update'ów częściej i za mniejsze pieniądze. Natomiast raczej nie zdecydujemy się na tradycyjne mikrotransakcje, czyli sprzedawanie pojedynczych przedmiotów.

Jakie rynki są dla was najważniejsze? Skąd macie najwięcej graczy?

Nasz podstawowy rynek to Europa.

Czy to niespodzianka?

Właściwie tak. Jako studio z USA sądziliśmy, że to raczej Amerykanie będą naszymi głównymi klientami. Tak było na początku, ale najwyżej przez rok, potem proporcje wyrównały się, a teraz to Europa przeważa. Azja, Japonia i Korea pozostają dość daleko w tyle. |CDA|

Warszawa fantastyczna

XXII PolCon, 30.08-2.09 2007

Hut | fantazjuje

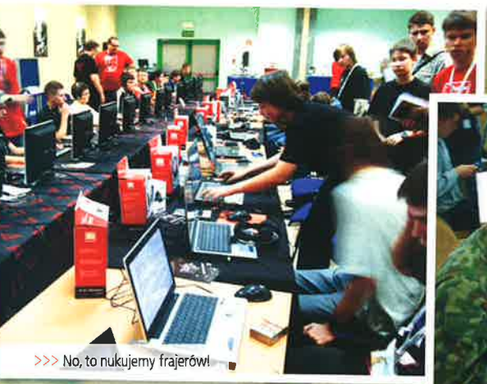
Fantasy i science fiction obecne są w grach od dawna – w większości produkcji wcielamy się albo w rolę herosa w błyszczącej zbroi, który ratuje bajkową krainę przed złym nekromantą, albo w kosmicznego żołnierza, stawiającego czoło inwazji Obcych. Jak mocne są to związki, sprawdzaliśmy na największej imprezie dla fanów tego typu „klimatów" – PolConie.

Tegoroczny, dwudziesty drugi PolCon miał miejsce między 30 sierpnia a 2 września w warszawskim hotelu Gromada. Obiekt ten przeżył prawdziwą inwazję fanów fantastyki, którzy stawili się na miejscu w liczbie zbliżonej do 2200 osób. Dla „normalnych" gości hotelowych widok setek graczy pochylonych nad makietami systemów bitewnych czy fryków przebranych za postacie z Gwiezdnych Wojen musiał być naprawdę szokujący.

Program konwentu był bardzo bogaty i właściwie wszystkie cztery dni wypełnione były wydarzeniami wartymi zainteresowania. Prelekcje i warsztaty prowadzili zaproszeni goście – poza znakomitościami wymienionymi w ramce byli to także Piotr W. Cholewa, Jacek Piekara, Jacek Komuda, Rafał Ziemkiewicz, Jakub Ćwiek – a sami uczestnicy również dyskutowali ze sobą (nieraz głośno i zażarcie) i wymieniali się spostrzeżeniami i multimedialnymi fantami.

Gry obecne były na PolConie w dwóch postaciach – jako systemy bitewne, do których makiety zajmowały całą obszerną salę konferencyjną hotelu, oraz gry komputerowe w sekcji zorganizowanej „pod patronatem" Wiedźmina. Przeważały te pierwsze – fani gier bitewnych (głównie Warhammera, choć byli też entuzjaści karcianki World of Warcraft) stawili się na PolConie wyjątkowo licznie i stanowili większość gości. Przeznaczona dla nich sala cały czas była zapełniona. Najważniejsze punkty programu poświęconego grom komputerowym to z kolei pokaz World in Conflict, podczas którego padł rekord w liczbie odpalonych atomówek w trakcie jednej sesji (48!), oraz prezentacja intra Wiedźmina, które wzbudziło autentyczny entuzjazm publiczności.

Kulminacyjnym punktem PolConu było – jak co roku – wręczenie literackiej nagrody im. Janusza A. Zajdla. W obecnej edycji zdobyli je Maja Lidia Kossakowska za opowiadanie „Smok tańczy dla Chung Fonga" ze zbioru „Księga smoków" oraz Jarosław Grzędowicz za powieść „Popiół i kurz". **[CDA]**


>>> No, to nukujemy frajerów!

>>> Turlaj się!

>>> Darth, jak widać, teraz po jasnej stronie Mocy.

Największy PolCon w historii

Wywiad z Andrzejem Lechowiczem, jednym z organizatorów PolConu.

Ilu ludzi odwiedziło tegoroczny PolCon?
Wczoraj *[rozmawialiśmy w sobotę, w trzeci dzień konwentu – dop. red.]* naliczyliśmy 1500 osób. Kolejka, jaką zobaczyłem rano, oznacza, że na rozgrywane dziś turnieje gier bitewnych przyjechało specjalnie kolejne kilkaset osób. To największy i najbardziej udany PolCon w historii.

Ile osób organizuje tę imprezę?
W sumie będzie nas około 100, z czego główna grupa to ok. 30 ludzi. Ponieważ organizatorzy sami by sobie nie poradzili, na miejscu pomaga nam jeszcze wielu wolontariuszy, tzw. grzdaczy.

Program konwentu pęka w szwach od atrakcji, macie też wielu gości. Którzy są najważniejsi?
Na każdym PolConie uczestnicy wybierają gości honorowych zapraszanych na kolejny zjazd. W tym roku takimi osobami są Marek Kubera, który obchodzi 20-lecie działalności; Ela Gepfert, która wielu z nas pokazywała, jak organizować tego typu imprezy; Wojtek Łobodziński, dziennikarz zajmujący się popularyzacją wiedzy związanej z fantasy i science fiction oraz Zbigniew Przyrowski, za którego sprawą w ukazującym się niegdyś czasopiśmie „Młody Technik" pojawiały się pierwsze prace Zajdlów i innych autorów, którzy dziś są znani i doceniani.

A ci z zagranicy?
Odwiedziło nas dwóch pisarzy, Hal Duncan i Tad Williams. Szczególnie to drugie nazwisko należy do pierwszej półki literatury fantasy, słynne jest chociażby z cyklu „Inny świat" czy trylogii „Pamięć, smutek i cierń". W części artystyczno-rysowniczej goście to Kris Achilleos, twórca okładek co najmniej kilkuset książek SF i fantasy, oraz rysownik Marvano, który wydaje teraz w Polsce swój nowy komiks „Dallas Barr". Marvano sam zaproponował, że stworzy dla nas rysunek, który widać na plakacie promującym imprezę. Ponadto gości u nas Phil Kelly, człowiek z wydawnictwa Games Workshop, który jest jedną z ważniejszych postaci pracujących przy systemie Warhammer. U nas pokazuje system Warhammer 40K.

Foto: Marcin Ząber

Orange POP

Samsung x510

setki minut i tysiące SMS-ów w pakietach

W Orange POP dostajesz do przesady dużo minut i SMS-ów w pakietach Szalone Tygodnie. Dzwoń do wszystkich w Orange i na stacjonarne za 5 gr za minutę i SMS-uj za 0,5 gr.
Sprawdź na www.doprzesady.pl lub www.orange.pl.

Przejdź do Orange POP – jeśli korzystasz z oferty na kartę w Orange, wyślij SMS-a o treści OPOP pod numer 1112.

przyszłość jest jasna, przyszłość to Orange

orange™

Niech szlag trafi PC-gry!

Hut Sędzimir | pyta i pyta

Adrian Chmielarz to legenda wśród polskich twórców gier – po części ze względu na dorobek (zaczynał do Teenagenta, ostatnio stworzył Painkillera), po części zaś dlatego, że znany jest z kontrowersyjnych, prowokacyjnych wypowiedzi. Nie zabrakło ich też w wywiadzie, jakiego udzielił nam wkrótce po ogłoszeniu wiadomości, że to właśnie jego studio, People Can Fly, przygotowuje PC-tową wersję oczekiwanego shootera Gears of War.

Trudno było się z tobą umówić. W końcu udało się późnym piątkowym wieczorem z zastrzeżeniem, że rozmowa nie może trwać dłużej niż 30 minut...

Akurat trafiłeś na zły okres. Kończymy prace nad Gears of War; w związku z umową z Epic Games mamy do załatwienia dużo papierkowej roboty, naprawdę nie mam na nic czasu. Z moim najlepszym przyjacielem nie tyle się nie widziałem, co nie rozmawiałem od kilku miesięcy.

Czy w takim razie masz jeszcze czas na granie?

Tak, jestem w tej komfortowej sytuacji, że moim obowiązkiem jest grać w niektóre tytuły. Są takie branże, w których nie trzeba nikogo słuchać ani podpatrywać. Można robić muzykę i nie orientować się w najnowszych trendach, można pisać książki, nie czytając żadnych innych, ale w grach to nie działa. Trzeba wiedzieć, co się dzieje w branży i dlatego we wszystkie ważniejsze tytuły po prostu muszę zagrać.

W takim razie w co teraz gra Adrian Chmielarz?

Skończyłem BioShocka, gram w Darkness, jednocześnie na Nintendo DS kończę Phoenix Wrighta.

I jak, podobał ci się BioShock?

Nie bardzo... Gra ma niesamowity art design, to jest w niej genialne. Ma świetne fragmenty, ale w całości to jest kompletny groch z kapustą. Z tego można by wykroić osiem scenariuszy i dwadzieścia gier. Nie mówię, że to zła produkcja, ale nie uważam, że jest to – jak pisali niektórzy recenzenci w zachodniej prasie – wstrząsający przełom, po którym już przez pięć lat nikt takiego FPS-a nie zrobi. Czasami trzeba zrobić trochę mniej, aby było lepiej. W BioShocku nie ma klarownej wizji tego, czym ta gra jest, a jest chyba wszystkim – tam tylko wyścigówki nie ma.

Które to te najlepsze fragmenty?

Te, które pokazują, o co mi chodzi – właśnie one nie pasują do całości gry. To są momenty horroru. Wchodzisz do pomieszczenia i widzisz faceta, który biega z jakimś nożem w drugim pokoju, ale widać tylko jego cień. Wyskakujesz gotowy z karabinem, bo czujesz, że to będzie przeciwnik, a wtedy gaśnie światło. Kiedy po chwili znów się zapala, na stole operacyjnym leży jakaś zmasakrowana postać. No i zaczyna się myślenie – czy to jest ten facet, którego widziałeś? Czy zaraz się zerwie z tego stołu? Może go na wszelki wypadek przypalić miotaczem płomieni? To mi się najbardziej podoba w BioShocku. Ale właśnie przez to nie wiadomo, czym ta gra jest – czy horrorem, czy dystopią polityczną inspirowaną obiektywizmem Ayn Rand, kryminałem, strzelanką, przygodówką, RPG-iem...

Gears of War pójdzie na nędznym komputerze, takim za 700 złotych z marketu.

OK. A na które z nadchodzących tytułów w tym roku czekasz?

Bardzo chciałbym zagrać w Metal Gear Solid 4, później w Resident Evil 5, Killzone 2, mam też nadzieję, że raczej prędzej niż później pokaże się Alan Wake. Jest tego sporo, w najbliższym czasie ma się pojawić naprawdę dużo dobrych gier.

Hm... Wśród gier, na które czekasz, wymieniłeś głównie konsolowe tytuły. Nie ma gier na PC?

To nie tak, że ja mam niechęć do PC-ta. Ale... Wiedziałem, że wersja BioShocka jest nieco lepsza na PeCecie, ale oczywiście konieczne są jakieś aktywacje online'owe, ma jakąś 7-gigową instalkę itd., itp. A w przypadku konsoli położyłem się w łóżku, włożyłem płytkę i grało.

Jak to się ma do tego, co powiedzieliśmy o Gears of War na PC?

Nie... To jest zupełnie inna rzecz. To jest z jednej strony zlecona robota, a z drugiej – propozycja, nad którą trudno przejść obojętnie. Dużo teamów z całego świata zapłaciłoby Epic Games, by to robić i żeby było o nich głośno. Nad tym nie było się co zastanawiać – to była szansa, która zdarza się jeden raz w życiu. Ale i tak w Gears of War na PC gram padem, to jest dla mnie bardziej wygodne.

No właśnie. Przez długi czas to, że robicie Gears of War, było sekretem, który nagle wyskoczył jak z pudełka. Komu zależało na tym, by trzymać to w tajemnicy?

Epicowi, z bardzo prostego względu. Wiedzieli, że moment ogłoszenia faktu, iż People Can Fly robi Gears of War na PC, znacznie zwiększy wartość spółki i rozdzwonią się telefony od wydawców. Przecież na pudełku każdej naszej kolejnej gry będzie można napisać *„From the creators of Gears of War PC"*, a to już będzie miało znaczenie. W związku z tym nie mogli puścić takiej informacji bez stuprocentowej pewności, że ta konwersja rzeczywiście zostanie przez nas dokończona, bo gdybyśmy w połowie dali d***, to by nam ją zabrali i dali komuś innemu. A dopiero w ostatnich dniach zaczęło być jasne, że to zrobimy; tak naprawdę to my już kończymy tę pracę, za dwa tygodnie *[rozmawialiśmy 31 sierpnia 2007 – dop. red.]* oddajemy gold mastera. No i oczywiście była jeszcze druga sprawa, czyli dokończenie negocjacji przejęcia udziałów w People Can Fly przez Epic. Dopiero wtedy, kiedy udało się to zrobić, a Epic był pewny, że oddamy gotowy produkt, zdecydowali się to ogłosić.

>>> Cholera, ci z Xboxa 360 nie byli tak celni...

Co dokładnie robicie przy PC-towym Gears of War?

People Can Fly wykonuje prawie całą konwersję z konsoli na PC z udziałem kilku ludzi z Epica, którzy również przy tym bardzo ciężko pracują. Większość jednak robimy my. To jest – wbrew pozorom – bardzo trudne zadanie i jeśli komuś się wydaje, że przeniesienie gry z Xboxa 360 na PC to zabawa na 3 dni, to naprawdę niewiarygodnie grubo się myli. Taka konwersja oznacza, że cały team musi ostro zapierdzielać przez długi czas...

Jak długi?

Pół roku. Ponadto People Can Fly sam robi trzy mapy multiplayerowe, które pojawią się tylko na PC. Sam Epic mówi o nich, że są co najmniej tak dobre, a może nawet lepsze niż ich własne. No i oczywiście Epic zrobił jeszcze jedną bardzo ważną rzecz – to znaczy przygotował cały nowy rozdział dla jednego gracza, walkę z Brumakiem itd. Dostaliśmy te poziomy z grubsza gotowe, ich bugi jednak naprawiamy już sami. Musieliśmy zoptymalizować całość, zapewnić bugfixing, zintegrować nowy content, przygotować grę tak, aby mapy stworzone przez graczy działały potem bez problemu.

Jakie więc będą wymagania sprzętowe?

Epic ma taką zasadę, że gra ma się uruchomić nawet na starym notebooku. Ja mam w tej chwili Athlona 4000 z kartą 7800, czyli tak naprawdę średnią konfigurację i oczywiście muszę sobie wyłączyć niektóre rzeczy, ale kiedy to zrobię, gra mi śmiga. Pod względem renderingu Unreal Engine jest naprawdę bardzo wydajny. Wiadomo, cudów nie ma – ludzie czasem włączają wszystko na maksa, anti-aliasing, filtrowanie anizotropowe, normal maps, dynamiczne światła, odpalają to na Celeronie i narzekają, że im słabo chodzi. My przygotowaliśmy presety dla starszego sprzętu i można tam wyłączać różne efekty do takiego stopnia, że gra naprawdę pójdzie na nędznym komputerze, takim za 700 złotych z marketu. Nie będzie wyglądać tak, jak mogłaby, ale na pewno pójdzie.

A co było największym wyzwaniem w tej konwersji?

Na to najlepiej odpowiedzieliby programiści, bo ja z częścią zespołu zajmowałem się przygotowaniem koncepcji nowego projektu, więc przy Gears of War najwięcej czasu spędziłem na testowaniu multiplayera. I zakochałem się w nim – to pierwszy tryb multi, który zrobił na mnie takie wrażenie od czasu Quake'a. Dlatego z mojego punktu widzenia wyzwaniem była po prostu skala tego przedsięwzięcia.

Równocześnie z informacją o tym, że przygotowujecie PC-towego Gears of War dowiedzieliśmy się, że Epic Games kupiło waszą firmę...

Dokładnie mówiąc, Epic Games wykupiło większość udziałów w PCF, a to oznacza, że są w firmie stroną dominującą. Są współwłaścicielami firmy, ale takimi, którzy mogą decydować właściwie o wszystkim.

Jak doszło do tej współpracy?

Chcieliśmy zacząć nowy projekt i zainteresować nim wydawców – planowaliśmy zrobić demo. Doszliśmy do wniosku, że dosyć już mamy doświadczenia z naszymi własnymi engine'ami – przecież Painkiller był na naszym engine'ie, projekt dla THQ był na naszym engine'ie, więc postanowiliśmy zobaczyć, co można zrobić z Unrealem. Wzięliśmy ten silnik od Epica, a ponieważ ten bardzo nas cenił (wszyscy tam znali Painkillera), bardzo szybko załatwiliśmy formalności i dostaliśmy jego ewaluacyjną wersję. W niecały miesiąc zrobiliśmy demo nowego projektu i zanim pokazaliśmy je wydawcom, stwierdziliśmy, że zaprezentujemy je Epicowi, bo to są

CZY TWOJA SKÓRA PO GOLENIU JEST PODRAŻNIONA?

>>> Brumak – do zabicia tylko na PC!

fajni goście i chcieliśmy się pochwalić tym, co potrafimy zrobić z ich silnikiem. Szczęka im opadła – według ich własnych słów – i spytali, czy musimy się tak spieszyć z tymi wydawcami, bo może coś razem damy radę zdziałać...

Zaczynało się powoli – zaproponowali nam stworzenie jakiejś graficznej pomocy do Unreal Tournamenta 3, potem mapki do Gears of War itd. Początki nie były łatwe, ale Epic cały czas widział w nas potencjał, dostawaliśmy coraz więcej pracy i w końcu doszli do wniosku, że chcieliby z nami wejść w symbiozę. Że chcą mieć kontrolę nad firmą, bo jest to oczywiste. Dają nam nazwę i technologię, cały Epic będzie stał za nami. PCF na tym zyska, bo ma za sobą Epica, czyli przy negocjacjach z wydawcami (przy takim potencjale marketingowym) rozmowy można prowadzić na zupełnie innym poziomie. To jest taka *'win-win situation'*. Trzeba sobie uświadomić jedną rzecz – jak bardzo nasz team musiał rządzić, by nagle kolesie z Ameryki oddali swoje najbardziej ukochane dziecko, które im przyniosło największe zyski w historii, naszej ekipie z Polski. To jest tak, jakby ktoś, kto ma firmę w Polsce, oddał komuś w Kazachstanie coś, co ma najlepszego, do przeróbki.

Przy okazji – wasz projekt został oddany, powstaje gra Painkiller: Overdose, nad którą pracują inni ludzie. Nie macie w tym żadnego udziału?
Absolutnie, kompletnie, zero, nic.

I jakie to uczucie?
Z tym się trzeba nauczyć żyć w tej branży. To tak naprawdę nie jest nasze, zrobiliśmy tę robotę na zamówienie, cały pomysł był nasz i DreamCatcher dał nam mnóstwo swobody, nikt się nam nie wcinał, ale prawa autorskie do tego tytułu miał DreamCatcher, teraz JoWood, i mogą z tym sobie zrobić, co chcą. Life is brutal. Oczywiście będzie pewien smutek, jeśli Overdose się nie uda... Mam tylko nadzieję, że odium nieudanego Painkillera nie spadnie na People Can Fly.

Wróćmy do głównego tematu. Co się teraz zmieni w PCF?
Na razie nic. Pracujemy nad nowym projektem. Wydaje się, że znalezienie dla niego wydawcy nie jest problemem, ale oczywiście z jednej strony musi to być zaj***sta gra, ale też z drugiej – pokaże moc Unreala, tak jak Gears of War pokazał tę moc na 360.

Chciałbym, aby biznes gier na PC zdechł, aby nie istniał, aby go szlag trafił, bo mi po prostu szkoda ludzi.

No właśnie. Zostałem ostrzeżony, by o nowy projekt absolutnie nie pytać – oczywiście i tak miałem to zrobić, ale skoro pojawił się już kilka razy w tej rozmowie, robię to ze spokojnym sumieniem. Co to za nowy projekt? Co można o nim powiedzieć?
Tak naprawdę można o nim powiedzieć tylko tyle, że istnieje.

Kiedy usłyszymy o nim coś więcej?
Ja naprawdę nie mogę nic powiedzieć. I to nie dlatego, że mam tu jakieś tajemnice – choć oczywiście mam – ale to jest taki etap, że wszystko jest bardzo płynne. Przyjdzie wydawca i powie, że chce grę za półtora roku – to będziemy myśleli, czy da radę to zrobić w półtora roku. A kiedy powie, że chce ją dopiero na przyszłą generację konsol – też się zastanowimy, jak to zrobić. W tym czasie może się zmienić styl gry, jej charakter, fabuła, główny bohater, tytuł. Mamy wstępną wizję, ale to są na razie bardziej koncepcyjne rozmowy niż cokolwiek, o czym można by konkretnie rozmawiać.

OK, to może powiesz coś o projekcie dla THQ, o którym wspomniałeś?
To jest taka... czarna dziura. THQ ogłosiło, że robi projekt z PCF-em, a potem... półtora roku później w PCF-ie był już Epic. Nie mogę mówić o szczegółach. Uważam, że był to fantastyczny projekt i chciałbym, aby wszyscy wiedzieli – chociaż i tak mi nikt nie uwierzy – że powody przerwania tej współpracy są pozamerytoryczne. To jest wielki biznes i różne rzeczy się w nim dzieją. Ludzie nie zdają sobie sprawy, że codziennie, w różnych miejscach na świecie zawieszana jest produkcja 10 gier. My mieliśmy pecha, że w wyniku różnych okoliczności i sytuacji przytrafiło się to również nam – ale absolutnie nie znaczy to, że gra była zła czy że nie dalibyśmy rady jej zrobić. *[Z nieoficjalnych źródeł wiemy, że projekt dla THQ miał być najprawdopodobniej zatytułowany Deadective, a w rozgrywce przypominał gry z gatunku survival horror, takie jak Resident Evil – przyp. red.]*

Porozmawiajmy trochę o tej stronie biznesowej. Powiedziałeś, że ludzie z Epic to fajni goście. Rzeczywiście?
Kiedy powiem, że to fajni goście, ludzie będą mówili *„eee, musiał tak powiedzieć, bo teraz Epic jest w PCF"*. Ale to łatwo sprawdzić – proszę poszukać w sieci, ilu ludzi odeszło z Epica w ostatnich 10 latach. Chyba się nikogo nie znajdzie. Dużo więcej ludzi przyszło do Epica. Mike Capps, gościu, który był głównym zarządzającym grą America's Army, przeszedł do Epica. Jay Wilbur to facet, który w id Software był odpowiedzialny za sprzedaż Dooma – pracuje teraz w Epicu. To znaczy, że coś muszą robić dobrze. A do innych firm ludzie przychodzą i odchodzą – to normalne. Dlatego jest nawet coś dziwnego w tym, że ludzie tak się trzymają Epica. To naprawdę są fajni goście.

Gears of War to przykład shootera, gatunku wcześniej typowo PC-towego, który odnosi sukcesy na konsolach. To samo dzieje się ze strategiami. Co dalej?
Trudno powiedzieć. To, że *„PC gaming is dead"* słyszę przynajmniej od kilkunastu lat i nic się złego nie dzieje. Z drugiej strony, nawet hardkorowe gry RPG, jak Oblivion, ukazują się na konsole i trudno mi sobie nawet wyobrazić, co tam zostało „tylko na PC". Komputery są taką platformą, że mnóstwo młodych teamów ma okazję się pokazać, bo zadebiutować na konsolę to już zupełnie inna para kaloszy. Tak naprawdę to są dwa rozdzielne biznesy. Na PC każdy może wydać grę, co widać po niektórych produkcjach, które sprzedawane są w kioskach. Każdy może śpiewać, OK. Ale szczerze mówiąc chciałbym, aby biznes gier na PC zdechł, aby nie istniał, aby go szlag trafił, bo mi po prostu szkoda ludzi. Wyszedł właśnie BioShock i czytam na forum, że można go zainstalować tylko dwa razy, potem wydawca to zmienia na pięć razy, komuś nie działa na takiej karcie, bo mu się shadery nie odpalają, komuś na innej itd. Mnie najzwyczajniej szkoda tych ludzi, którzy się męczą strasznie – a inni wsadzają płytkę do Xboxa 360 i przechodzą całą grę niczym się nie przejmując...

Ja znam to wszystko, znam PC-ty, więc ja sobie z takimi problemami poradzę itd., itp. Ale jak sobie wyobrażę, że normalny człowiek kupuje grę, wsadza ją do czytnika, instaluje i nie może grać... Brrr! Mieliśmy tak z Painkillerem, że ten cały SafeDisc uniemożliwiał odpalenie gry, nawet jeśli ktoś miał np. legalne Nero. To są koszmary, których nikomu nie życzę. Niech dołączą do konsol klawiaturę i myszkę, niech PC będzie używany tylko do biurowych aplikacji. Byłbym zaj***ście zadowolony, gdyby tak się stało.

>>> Ekipa People Can Fly. W prawym dolnym rogu Mike Capps i Tanya Jessen z Epic Games.

Next-gen to już tak naprawdę current-gen. To, co widać w tej generacji gier, to fakt, że do ich tworzenia potrzebne są większe zespoły choćby po to, by produkować content...
Painkillera robiło 20 osób, teraz jesteśmy teamem 50-osobowym i już wydawcy patrząc na nas martwią się, jak my sobie damy radę z kolejnym projektem. Teraz nie za duży, średni team to 80 osób.

No właśnie. Czy to oznacza, że gier będzie wychodziło mniej?
Rynek konsolowy jest kontrolowany. Stała się zła rzecz – na Xboxa i PS2 ukazywało się za dużo gier, ale teraz mamy inną sytuację – wychodzi ich trochę za mało. Na szczęście większe teamy i większe budżety nie przekładają się na wyższe ceny dla graczy, bo po prostu gier się coraz więcej sprzedaje, więc można sobie na to pozwolić. To z kolei oznacza poważniejsze podejście do produktu – to, co trafia na półki, jest lepiej przetestowane, fajniejsze. Małe firmy niby wciąż mogą sobie coś tam robić, próbować i nie jest tak, że rynek jest już całkiem zamknięty, ale te wielkie blockbustery dostały takiego kopa, że wreszcie czuć, iż w tej generacji pojawiają się rzeczy naprawdę zapierające dech w piersiach.

People Can Fly to teraz największy i najbardziej znany polski team, ale są inne – Reality Pump, CD Projekt RED, Metropolis...
Nie, nie, nie, z całym szacunkiem – Metropolis to moja była firma, ale zaliczać ją do tego samego grona nie można. Mimo niewątpliwie dobrych chęci ich gry miażdżone są przez zachodnią krytykę. Infernal jest po prostu zrównywany z ziemią. Faktycznie, jest kilka interesujących teamów: Techland, który zamienił się w poważną firmę robiącą duże produkcje dla znanych wydawców takich jak Ubisoft. Czy komuś się podoba Call of Juarez, czy nie – naprawdę jest to gra, którą na Zachodzie widać w pismach, w reklamach itd. Także CD Projekt RED z Wiedźminem – wiadomo, to projekt z długą i skomplikowaną historią, ale Atari to będzie wydawało, i jest to produkt, na który na świecie rzeczywiście czekają setki tysięcy graczy. Na Reality Pump tę trójkę bym zakończył. Oni robią bardzo przyzwoite gry, ale to jest firma z innymi ambicjami, są zupełnie z boku, z nikim się nie kumplują, nikomu nie wadzą. Jest trochę innych firm, ich dzieła widzimy w kiosku czy w koszu w Media Markcie za 9,99 zł, ale to jest zupełnie inna kategoria. Może mają inne cele, chcą tylko zarabiać pieniądze, nie wiem.

Pośrodku są firmy takie jak Metropolis czy Farm 51 z Gliwic, zresztą to częściowo ludzie od nas. Im trudno będzie zrobić porządną grę, a może nawet siłą rzeczy nie dadzą rady. W tyle osób, ile oni mają, to można zrobić całkiem fajną grę na Nintendo DS. To jest tak, jakby ktoś się uparł, że bez trenera, biegając dookoła parku Łazienkowskiego, zaprze się i wygra bieg na 100 metrów na olimpiadzie. To nie jest moja złośliwość – takie są realia. Jakby można było robić światowe gry w 10 osób, to byłoby super, ale po prostu nie można, kropka. |CDA|

WYPRÓBUJ HIPOALERGICZNY ŻEL DO GOLENIA GILLETTE DO SKÓRY SZCZEGÓLNIE WRAŻLIWEJ.

ZAPEWNIA WYJĄTKOWĄ OCHRONĘ I KOMFORT, DZIĘKI CZEMU TWOJA SKÓRA WYGLĄDA ZDROWO. TESTOWANY KLINICZNIE.

Gillette
NAJLEPSZE DLA MĘŻCZYZNY™

Do Skóry Szczególnie Wrażliwej
TESTOWANY KLINICZNIE
Bezwonny i Bezbarwny

Polski finał WCG 2007

CH Blue City, Warszawa
1 września 2007

Hut Sędzimir | podgląda progamerów

Progaming zyskuje na popularności – i to nie tylko na naszych łamach. Najlepszym na to dowodem zainteresowanie, jakim cieszyły się tegoroczne polskie finały rozgrywek World Cyber Games, jednych z najważniejszych we współczesnym e-sporcie.

W tym roku, podobnie jak dwanaście miesięcy temu, polskie finały WCG zorganizowane zostały w dużym warszawskim centrum handlowym (tym razem było to Blue City). To dobre miejsce dla tego typu imprez: ze względu na duże powierzchnie łatwo można w nim wydzielić przestrzeń przeznaczoną dla graczy, z drugiej zaś strony – każdy chętny może tu bez kłopotu dotrzeć. Dodatkowo popularność – szczególnie weekendowa – galerii handlowych sprawia, że przy okazji imprez takich jak WCG progaming może zainteresować przypadkowych „przechodniów".

W tym roku organizatorzy zadbali o to, by wokół polskiej edycji World Cyber Games było jak najgłośniej. **Rozgrywki finałowe reklamowane były w Warszawie na sporej wielkości billboardach, a samą imprezę prowadził znany polski raper, Tede.** W roli konferansjera sprawdził się znakomicie, na scenie robił dużo pozytywnego zamieszania i jeśli tylko ktoś był tego dnia w Blue City, musiał zwrócić uwagę na wielkie e-sportowe wydarzenie, które miało tam miejsce. Zadbano również o to, aby każdy mógł na bieżąco śledzić zmagania graczy – w części przeznaczonej na WCG sporą część zajmowały duże ekrany z transmisjami ze spotkań i ustawione przed nimi widownie dla kilkudziesięciu widzów każda.

To nie przesada – World Cyber Games to obok Electronic Sports World Cup jeden z najbardziej prestiżowych turniejów progamingowych. WCG, organizowane co roku w innej części świata przez firmę Samsung, uznawane są za oficjalne Mistrzostwa Świata. Tegoroczna impreza odbędzie się w Seattle na stadionie Qwest Field, na co dzień będącym areną zmagań drużyny futbolu amerykańskiego Seattle Seahawks. Najlepsi gracze na świecie będą toczyć pojedynki na dwunastu platformach gamingowych zarówno konsolowych, jak i pecetowych. Do najważniejszych z nich trzeba zaliczyć: Counter-Strike'a 1.6, Warcrafta III, Need for Speed Carbon, StartCrafta oraz konsolową Gears of War.

Wcześniej trzeba jednak pokonać konkurentów w lokalnych eliminacjach, organizowanych w kilkudziesięciu krajach na świecie. Do walki o bilety do Seattle stanęli zawodnicy wyłonieni w czterech turach wcześniejszych kwalifikacji rozgrywanych przez Internet. Już ten wstępny etap pokazał, że profesjonalizm popłaca – we wszystkich kategoriach, z wyjątkiem rozgrywek prowadzonych w konsolowej wersji Gears of War, miejsca w ostatecznym finale zapewnili sobie przedstawiciele zawodowego teamu **PGSPokerStrategy**. Awansowało do niego dwóch graczy Warcrafta III, zawodnik reprezentujący scenę Need for Speed Carbon oraz siedmiu graczy FIFA 2007 (na ośmiu możliwych!).

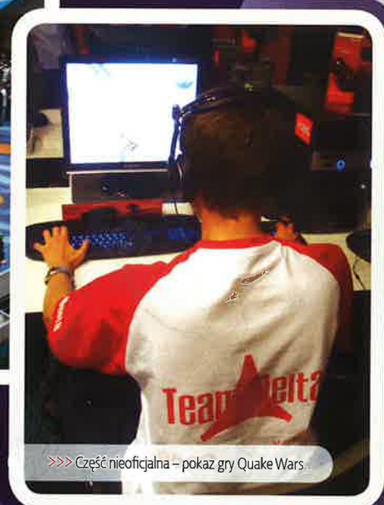
We wstępnych eliminacjach nie brała udziału dywizja Counter-Strike'a, która została zaproszona przez polskich organizatorów. Choć wydawało się, że karty zostały rozdane jeszcze przed rozpoczęciem finału, nie obyło się bez niespodzianek. Absolutnym

Nie obyło się bez niespodzianek...

>>> Czerwień, widzę czerwień...

>>> Jeśli idzie o miniaturyzację czeków, musimy się jeszcze wiele nauczyć...

>>> Panie, za czym ta kolejka?


>>> Część nieoficjalna – pokaz gry Quake Wars...

>>> Teee... Deee idzieeeesz?!

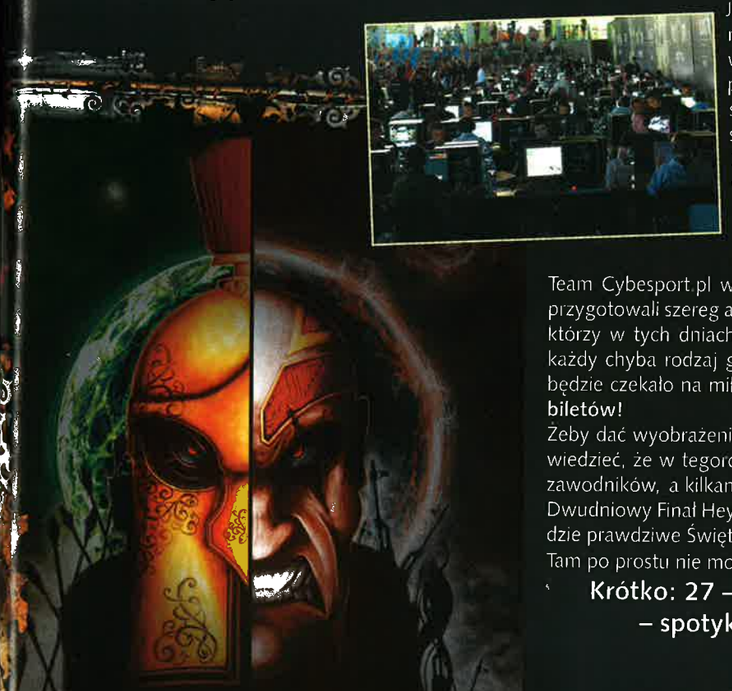
CYBERSTREFA

OSTATECZNA ROZGRYWKA

Powered by Komputronik

27-28 PAŹDZIERNIKA 2007
WARSZAWA, BLUE CITY, HALA MURATOR EXPO

Setki komputerów, konsole najnowszej generacji, symulatory – i to wszystko na 5000m². I Gracze, jak najbardziej realni zawodnicy sportów elektronicznych. Do tego tysiące kibiców i widzów. Nie, to nie targi komputerowe w Niemczech, czy USA. To największe polskie wydarzenie gamingowe – Finał Ligi Heyah Logitech Cybersport „Ostateczna Rozgrywka".



Już po raz trzeci, Cybersport.pl zaprasza wszystkich miłośników gier na coroczną imprezę cybersportową podsumowującą Sezon Rozgrywek największej polskiej Ligi sportów elektronicznych. Po wielu miesiącach gry, tysiącach meczy, zostało wyłonionych blisko 200 najlepszych e-sportowców, którzy w dniach **27-28 października** w warszawskiej **Hali Murator Expo w BlueCity** będą walczyć o tytuły Oficjalnych Ligowych Mistrzów Polski oraz wysokie nagrody gotówkowe i rzeczowe. Ale „Ostateczna Rozgrywka" to nie tylko mecze dla czołówki polskich cybersportowców. Organizatorzy, Team Cybesport.pl wraz z partnerami Ligi - Heyah, Logitech i Komputronik przygotowali szereg atrakcji dla kibiców, graczy, widzów, czyli wszystkich tych, którzy w tych dniach pojawią się na Finałach HLC. Dziesiątki turniejów w każdy chyba rodzaj gier, konkursy, pokazy najnowszych gier – to wszystko będzie czekało na miłośników sportów XXI wieku **– i to za darmo, żadnych biletów!**

Żeby dać wyobrażenie Wam o wielkości tego przedsięwzięcia, wystarczy powiedzieć, że w tegorocznym sezonie Ligi Cybersport startuje blisko 4 tysiące zawodników, a kilkanaście tysięcy kibiców interesuje się i dopinguje graczy. Dwudniowy Finał Heyah Logitech Cybersport nie może być więc mały – to będzie prawdziwe Święto Graczy i Grania, na które Was wszystkich zapraszamy. Tam po prostu nie można nie być!

Krótko: 27 – 28 października, Warszawa, BlueCity – spotykamy się, gramy i WYGRYWAMY!

NAGRODĄ GŁÓWNĄ DLA PUBLICZNOŚCI JEST KOMPUTER Ultimate Racing PC

Komputronik

Producent: Komputronik • **Procesory:** Intel Core2 Quad Q6600 2,40 GHz (8MB cache) zimne katody • **Wentylatory i radiatory:** Thermaltake Blue Orb II • **Oprogramowanie:** Windows VISTA Ultimate PL • **Płyta główna:** Asus P5N32-E nVidia nForce 680i SLI • **Pamięci DRAM:** Kingston HyperX DDR2 2x 1GB 800MHz CL5 • **Karty graficzne:** NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB TV & 2x DVI (2 szt.) • **Karta muzyczna:** Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer • **Dysk twardy:** Seagate 320 GB, 16MB cache, Serial ATA II • **Napęd DVD+/-RW:** LG SuperMulti DVD+/-RW • **Obudowa:** NZXT Apollo Blue • **Zasilacz do obudowy:** Zasilacz Be-quiet Straight Power BQT E5-600W

TURNIEJE DLA PUBLICZNOŚCI Z NAGRODAMI!!!

MECZE POKAZOWE NAJLEPSZYCH ZAWODNIKÓW W POLSCE

WEJŚCIE ZA DARMO!

5000 m² powierzchni • 2 dni grania • 200 finalistów • kilkanaście turniejów dla publiczności • dziesiątki konkursów • ponad 250 komputerów • 180 KW energii • pula nagród przekraczająca 200 000 zł • 48 godzin doskonałej zabawy

WWW.CYBERSPORT.PL

Łapę przykłada prasa • Logitech • Komputronik • BLUECITY • CDPROJEKT • gram.pl • eSports.pl • benchmark.pl • PCG • PC ACTION • EA

zaskoczeniem skończyły się rozgrywki Command & Conquer 3: Tiberium Wars, w których wygrał czarny koń, bardzo skryty, ale niezmiernie utalentowany **Jakub „N4kai" Szczotka**. Nie mniejsza niespodzianka miała miejsce w rozgrywkach StarCrafta, podczas których od początku faworyzowany był Krzysztof „Draco" Nalepka, zwycięzca sprzed roku, jeden z pierwszych polskich profesjonalnych graczy, specjalista od strategii Blizzarda, który spędził pół roku w Korei na treningach z tamtejszymi graczami uznawanymi za najlepszych na świecie. Tym razem jednak mistrzowi nie powiodło się i... odpadł na jednym z pierwszych etapów. W wyniku tej porażki rozgrywki StarCrafta zdominowała drużyna Betsson Voodoo Gaming, której przedstawiciele zajęli wszystkie miejsca na podium, a ostatecznym zwycięzcą okazał się **Grzegorz „Dreiven" Kordek**.

Sporą niespodzianką zakończyły się również rozgrywki drugiej gry strategicznej – Warcrafta III. Tu stawiano na dwóch graczy – ubiegłorocznego zwycięzcę, Tomka Pilipiuka (nick „Terror"), który na co dzień gra w portugalskim teamie Defining Stars, oraz Przemka Wadonia (nick „Paladyn") występującego w barwach PGSPokerStrategy. Zupełnie nieoczekiwanie ten drugi odpadł już w... pierwszym

WCG to obok ESWC jeden z najbardziej prestiżowych turniejów progamingowych.

meczu. Nie oznaczało to jednak całkowitej eliminacji z finałów, bowiem są one zorganizowane w taki sposób, że przegrani mają jeszcze szansę wrócić do gry.

Tak też się stało, a w półfinale Paladyn stanął oko w oko z **Piotrem „sLh" Michalskim**, również reprezentującym PGS. Tu jednak znów czekała go porażka i to fenomenalnie grający tego dnia sLh dotarł do finału, w którym zmierzył się z Terrorem. Było to jedno z najbardziej fascynujących spotkań tego wieczoru – szala zwycięstwa co chwilę przechylała się to na jedną, to na drugą stronę. W pewnym momencie wydawało się, że tylko sekundy dzielą od zwycięstwa Tomka Pilipiuka, ale nagle sytuacja drastycznie się zmieniła, „Terror" został zmuszony do obrony własnej bazy i wreszcie poległ.

Bez niespodzianek, za to budząc nie mniejsze emocje, toczyły się finały Need for Speed Carbon. Wygrał faworyt, Mistrz Europy reprezentujący PGSPokerStrategy – **Krzysztof „Chris" Sojka**, jeżdżący, tak jak wszyscy topowi gracze, samochodem Mistubishi Lancer. Droga do zwycięstwa nie była jednak prosta. Sam „Chris" podkreślał przed rozpoczęciem rozgrywek, że poziom w kategorii Need for Speed jest bardzo wyrównany – i dało się to zobaczyć podczas meczów. Wszystkie były niezwykle zacięte, a wirtualni kierowcy zadbali o stworzenie widowiska na najwyższym poziomie. Te rozgrywki bardzo podobały się widzom, także dlatego, że są szybkie, dynamiczne i co najważniejsze – zrozumiałe dla widzów. Dlatego doping właśnie przy tych rozgrywkach był największy, a osiągnął apogeum podczas finału rozgrywanego pomiędzy Chrisem a innym świetnym graczem – broniącym barw zespołu Wilda D-Link – Adrianem „Adre" Czerwieniem.

Również FIFA to seria gier, których rozgrywki przyciągają widzów, bo oparta na zasadach, które zna większość. Na ośmiu graczy, którzy weszli do polskiego finału, siedmiu reprezentowało team PGSPokerStrategy i jedyny w tej grupie rodzynek, Jakub „Saviola" Olczak, reprezentujący barwy Easyteam, nie dał rady im zagrozić. Szybko stało się jasne, że za ocean pojedzie ktoś z drużyny sponsorowanej przez szkołę pokera. W finałowym pojedynku spotkali się Karol „Wojtas" Wojtkowiak oraz **Bartosz „hom3r" Piętka**. Finał był bardzo zacięty, rozgrywano go w systemie „zwycięzca z pięciu meczów" i dopiero ostatnie spotkanie zadecydowało. Ono samo też zresztą do końca budziło emocje – co prawda przez długi czas hom3r prowadził 2:1, ale Wojtas cały czas atakował i wydawało się, że zdoła wyrównać. Dopiero w 82. minucie meczu Bartek Piętka strzelił bramkę na 3:1 i tym samym wygrał – nieco wbrew oczekiwaniom – cały turniej. Bo chociaż jest graczem utytułowanym, to jednak niżej „notowanym" na scenie.

Ukoronowaniem wieczoru były tradycyjnie już finały Counter-Strike'a. Kiedy w Lipsku, na targach Games Convention rozmawiałem z Andrzejem Karasińskim z PGS na temat jego typów, z jego ust padły następujące słowa: – *Chciałbym powiedzieć, że to sport i wszystko się może zdarzyć, ale właściwie nie ma takiej możliwości, aby nie wygrał* ***PGSPokerStrategy***. Tak też się stało – mistrzowie świata pokonali kolejne drużyny, czyli Frag Executors, Easyteam oraz Team United (dwa razy, stosunkowo łatwo w fazie grupowej i z wielkim trudem w finale). W wyniku chwilowej niedyspozycji Jakuba „kubena" Gurczyńskiego rozgrywki Counter-Strike'a trzeba było przerwać na kilkadziesiąt minut. Na szczęście okazało się, że wystarczy chwila odpoczynku, by kuben powrócił do gry i to na najwyższym, mistrzowskim poziomie. W finale rozgrywano mapy *dust2* (wybrana przez PGS) i *inferno* (wybrana przez Team United). Początkowo to ten drugi zespół przeważał, odskoczył od obrońców tytułu i prowadził już 6:0 (!!!), jednak pierwsza mapa zakończyła się ostatecznie wynikiem 16:12 dla PGS. Inferno jeszcze bardziej przypadło do gustu mistrzom, tu zdeklasowali przeciwnika wygrywając 16:6.

Zgodnie z oczekiwaniami zakończyły się również rozgrywki sieciowego shootera Red Orchestra (pierwsze miejsce przypadło bezkonkurencyjnej drużynie **[1st Cav]**, specjalistom od takich właśnie, nieco mniej popularnych tytułów) oraz gier konsolowych (ścigałkę Forza Motorsport 2 **zdominował Grzegorz „motorsportsmanPL" Pilarczyk**, a w Gears of War wygrali typowani na zwycięzców **Extreme Team**).

***

Na światowe finały, które odbędą się pomiędzy 3 a 7 października, pojedzie ostatecznie 14 zawodników – w kraju zostaną zwycięzcy Forza Motorsport 2 i Red Orchestra, bowiem te nie są oficjalnymi grami WCG i nie będzie ich w Seattle. A my... też tam – rzecz jasna – będziemy. Obszerną relację z rozgrywek WCG 2007 znajdziecie w przyszłym numerze. **|CDA|**

http://www
Hosting
Streaming
Serwer gier
Biuro
SERWERY DEDYKOWANE KIMSUFI
109 PLN netto/m-c
* 160GB Dysk twardy!
* 100Mbps Przepustowość!
* Bez limitów transferu!
OVH - LEPIEJ NIŻ W DOMU!
OVH.PL
Nie stać Cię na drogi hosting?! Dodatkowe usługi kosztują?
A może szukasz serwera bez limitów transferu i bez kosztów instalacji, z umową już od 1-go miesiąca?
Duży wybór dystrybucji Linuksa, FreeBSD, Windows, darmowa reinstalacja systemu, monitoring 24/7, wykresy MRTG, tryb netboot, zdalny reboot sprzętu, tryb rescue z panelem diagnostycznym, konsola vKVM, oraz wiele innych.
Wszystko to oferujemy w cenie serwera!
www.ovh.pl
OVH Sp. z o.o. - Pl. Powstańców Śląskich 16-18 - 53-333 Wrocław - tel. +48 71 786 07 00 - email: pomoc@ovh.pl

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Cześć!

Jak zawsze witamy fanów beztroskiego rechotu i zapraszamy do lektury tego, co w tym miesiącu wyszperaliśmy z Sieci. A ja (Smg) przy okazji pozdrawiam dwóch kolesi, którzy pod sam koniec sierpnia, stojąc pod wrocławskim Empikiem z CDA w ręku, zaśmiewali się do łez z NL w numerze 08/07. Fajnie, gdy się widzi, że własna praca ma sens.

Autentyki
Czyli rozmaite autentyczne zdarzenia

STUDENCI AWF

Dwie studentki przychodzą zaliczyć kolokwium.
– Proszę, niech panie usiądą, przygotują coś do pisania, a ja wylosuję testy.
– Pisania?!?? – jękliwie przerywa studentka – a nie może nas pan tylko ustnie przelecieć?

* * *

Student oddaje pracę zaliczeniową. Jest grubo po terminie, więc poprawa odbywa się na poczekaniu. Praca w całości zerżnięta:
– To jest praca pani S. z waszej grupy. Co do przecinka... tylko nazwisko inne.
– Ojejku, skąd mogłem wiedzieć, że pani się pokapuje. Mnie by się nawet czytać nie chciało.

* * *

Praktyki terenowe. Studenci i prowadzący zakwaterowani w dość obskurnym pensjonacie, pisząca te słowa dzieli pokój „w żeńskim skrzydle" z dr K. Drugiego albo trzeciego dnia ok. 23.00 słychać walenie do drzwi i głos z dykcją i intonacją zdradzającą 2-3 promila.
– Dziewczyny, co jest z wami!? Impreza się rozkręca!!! – i temu podobne okrzyki wabiące. Po jakiejś minucie K. uznała, że sprawę trzeba wyjaśnić. Podchodzi do drzwi, otwiera i słodziutkim głosem zwraca się do studenta.
– Dziękujemy za zaproszenie. Proszę tylko powiedzieć, gdzie mamy iść. Przebierzemy się i będziemy najdalej za kwadrans. Już w momencie otwarcia drzwi twarz biednego chłopięcia zaczyna w błyskawicznym tempie prezentować naprzemiennie barwy narodowe. Jednocześnie osłabiony szokiem i alkoholem umysł generuje natychmiast zwerbalizowany komunikat.
– Ale przecież panie są za stare.
Jeszcze przed końcem wypowiedzi jakiś mało zatruty neuron podnosi alarm. W rezultacie gama kolorów na twarzy studenta rozszerza się o fiolet i zieleń, czemu towarzyszą próby tłumaczenia:
– To znaczy nie, że stare, tylko że tego, no...
– Brzydkie? – podpowiada K..
– Tak – tonący w nerwach student chwyta się podpowiedzi za późno zauważając, że kryje ona brzytwę. Doprowadzony do załamania nerwowego chłopina wrzeszczy więc rozpaczliwie:
– Proszę mnie już nie dręczyć!!!
Po czym najszybciej, jak na to pozwalają osłabione nogi, ucieka. To uciekanie przed dr K. stało się jego nawykiem już do końca praktyk.

* * *

Na prośbę grupy ćwiczenia przeniesiono z piątku na środę, ale za to dość późno (17.30-19.00). Nagle dzwoni komórka. Jedna ze studentek dyskretnie nurkuje pod stolik, a zaraz potem słychać jej teatralny szept przerywany szmerem głosu z telefonu.
– Nie mogę rozmawiać. Ćwiczenia mam. Na uczelni. Naprawdę.
Niespodziewanie studentka wynurza się spod stolika i mówi dramatycznym głosem:
– Pani doktor, dzwoni moja mama. Czy może pani potwierdzić, że rzeczywiście przenieśliśmy zajęcia?

ŚWIADKÓW NIE BĘDZIE

Wyglądam przez okno i widzę mojego padre rozmawiającego z sąsiadem, który dzierży w łapie wielkiego grzyba. Po jakimś czasie padre wchodzi do domu, a mama od progu krzyczy:
[M]ama: Kto to był? Czego chciał?
[P]adre: Sąsiad. Przyszedł spytać, czy grzyb, którego był znalazł, to aby nie prawdziwek jest?
[M]: I co, prawdziwek?
[P]: Prawdziwek!
[M]: No dobra, ale jak to nie prawdziwek, a zrobią [sąsiedzi] z niego zupę i się otrują, powiedzą, że to twoja wina.
[P]: Nic nie powiedzą, bo będą martwi...

ZŁOTA KARTA

Siedzę dzisiaj w fabryce. Telefon dzwoni. No dobra... odbiorę...
– Haaalo?
– No nareszcie! SŁUCHAJ! Jestem posiadaczem ZŁOTEJ (uwielbiam, jak to buraki akcentują) karty (tu nazwa banku pada, z którym – jeśli chodzi o współpracę – moja firma ma tyle wspólnego, co Roman Giertych z baletem)... i mam poważny problem!!!
– No, najwyraźniej ma pan, skoro pan nawet nie wie, jaki jest telefon do pana banku i dzwoni pan do mnie...
– DOBRA! MÓW ZARAZ! MÓW MI TU, CO JA MAM ZROBIĆ! JAK JA MAM ZE SWOICH ŚRODKÓW KORZYSTAĆ?
– Chodzi panu, jak korzystać z karty?
– NOOOO!!! PRZECIEŻ MÓWIĘ!!!
– No po prostu używać... (lekka doza ironii w moim głosie)...
– TO MI NIC NIE TŁUMACZY! JAK MAM KORZYSTAĆ!!!??
(no skoro tak się prosi o radę...)
– Proszę mi przesłać kartę wraz z numerem PIN i oczekiwać na kolejny wyciąg, wtedy pan zrozumie, na czym polega korzystanie z karty...
– TY SOBIE ŻARTUJESZ! CO TO ZA OBSŁUGA??? JUŻ JA SIĘ POSTARAM, ŻEBYŚ TAM NIE PRACOWAŁ!! NAZWISKO!!!
– Pan szanowny zaczął te żarty... Żegnam... ten sygnał, który za chwilę pan usłyszy w słuchawce, oznacza rozłączenie... proszę najpierw się nauczyć korzystać z telefonu i sprawdzać, gdzie się dzwoni przed wykonaniem telefonu...
– YYY, TYYYY...!!!
...pip...pip...pip... pip...pip...
O dziwo, nie zadzwonił ponownie... Czyli jednak posłuchał rady. Tej ostatniej.

PACYFISTA

Wyczytałam na jednym z forów, że jakiś koleś nie chce iść do woja. I prosi o pacyfistyczne porady. Odpowiedź uczonego:
– Weź i powiedz, że jesteś pacyfistą, a twoje ulubione zajęcie to pacyfikacja.

CZERWONĄ?

Kumpel mi przed chwilą sprzedał. Robił zakupy w hipermarkecie. Pakuje zakupy do torebek... Pakuje... Coś mu tam zostało... I mówi do kasjerki:
– A mogę jeszcze torebkę prosić?
– A pan co, Tinky Winky?

KOMPETENTNE OKO

Stoimy sobie z kolegą i przyglądamy się ludziom wchodzącym i wychodzącym – i tak sobie z nudów komentujemy. W pewnym momencie wchodzi dziewczę cudownej urody. Śliczna. Kolega lekki opad szczeny, oczka zamglone i już się ślini na jej widok, a z tyłu dobiega mnie zjadliwy głos dziewczyny kolegi, która przypadkowo układała płyty:
– Phi, muśnięta fotoszopem.

PIESEK

Wstęp: Córa moja Daria często przebywa u rodziców mojej lubej – na wsi. Tam, nie mając partnerów w swoim wieku do igraszek, bawi się z psem. Jedną z zabaw jest odprowadzanie biegiem pojazdów wszelakich. Gdy już Daria znajdzie się w domu, trudno ją ustawić na opcję „normalne dziecko".
Historia właściwa: Wracam z pracy. Luba moja otwiera i opowiada, że odwiedzili nas krewni oraz że Daria „odprowadziła" ich samochód biegiem.
[J]a: Nie wstyd ci, Daria? Jak piesek?
[D]aria: Ale nie szczekałam...

ZA DUŻO FILMÓW AKCJI?

W roli głównej: małżeństwo z córką na spacerze. Dziewczynka niespełna 4-letnia, czyli obecna jest pomoc naukowa w postaci wózka typu spacerówka. Role pomocnicze: wujkowie, ciotki, kuzynostwo oraz bliżej niezidentyfikowani rowerzyści. Miejsce akcji: trakt spacerowo-rowerowy nad rzeką.
Akcja: Mała, jak to młode szczenię, dokazuje, ile wlezie. Gdy się zmęczyła, wlazła do wózka. Tatuś napędza spacerówkę. Córeczka:
– Tatusiu! Troszkę szybciej.
Tatuś lekkim truchtem, wydając dźwięki jak wyścigówka, powoli wymija towarzystwo. W tym momencie zostają wyprzedzeni przez rozpędzonych rowerzystów. Młoda krzyknęła:
– Za tym rowerkiem!!!

KONSPIRACYJNIE

Całą rodzinką poszliśmy do kina. Nadmienię, że najmłodszy powoli czyta i dlatego nie lubi filmów z napisami. Nadeszła TA chwila. Rozpoczął się FILM. Moje maleństwo nachyla się do mnie i konspiracyjnie szepcze z oburzeniem w głosie:
– Mamusiu, nie będę tego filmu oglądał.
Ja też szepczę:
– Synku, czemu? To superfilm.
– Taaaa, wcale, że nie super. Ja wiem, skąd on jest! Z Internetu go ściągnęli, bo zamiast tłumaczenia są napisy...

PIERWSZA POMOC

Wydarzyło się to podczas kursu na prawo jazdy, gdy na tapecie była pierwsza pomoc. Prowadzący przyniósł manekina i demonstrował różne rzeczy. W końcu chciał pokazać, jak przewrócić ofiarę z brzucha na plecy w dwie osoby. Prowadzący:
– Gdy ktoś nam może pomóc, jedna osoba klęka przy głowie poszkodowanego i łapie ją, natomiast druga osoba trzyma w pasie. Teraz, drodzy państwo, o czym trzeba pamiętać przewracając takiego człowieka?
Zgłasza się nieśmiało kursantka, nomen omen blondynka:
– No... yyy... by kręcić w jedną stronę?

NA PIERWSZEJ LINII FRONTU

Ostatnio nastąpiła awaria systemu w mojej firmie (nadmieniam, że jest to czynnik niezbędny do wykonania „produkcji" przez kontrahentów), efektem – co się niestety przedłużało – były ciągłe telefony od zdenerwowanych sprzedawców. Po południu (awaria wreszcie usunięta) wypluty po całym dniu na telefonie miałem dość – i nagle jeszcze jedna rozmowa:
Kontrahent (wkurw*ony): Panie, ja pier*ole taką komunikację, ku*wa, co wy se jaja robicie, co to, ku*wa, jest???
Ja (zrezygnowany): No, co się znowu porobiło, panie Mariuszu???
Kontrahent: – He, he – nic. Wszystko w porządku, tylko sprawdzam, czy pan trzyma ciśnienie, oż ku*wa, ależ ma pan nerwy ze stali, jestem pod wrażeniem!!! No to co... miłego weekendu... he, he.

KONESER

Grupa znajomych. Naszła nas ochota napić się dobrego wina, bo akurat jesteśmy z takich, co wolą wypić niewiele, ale dobrego, niż uwalić się po flaszce na łeb. Jeden z przedstawicieli udał się do pobliskiego sklepu (jedynego w okolicy) i poprosił o butelkę wytrawnego wina. Pani postawiła na ladzie wino marki, ehm...wino. Na zadane z odrobiną nieśmiałości pytanie: „a jakiegoś... innego Pani nie ma?", usłyszał obrażone „no, tańszego już nie ma!".

Kiedyś się może przydać :)

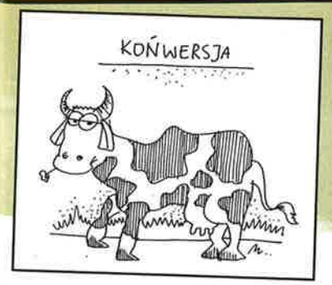
Jak powiedzieć „O, mój Boże! W mojej głowie jest siekiera!" w wielu językach? :)

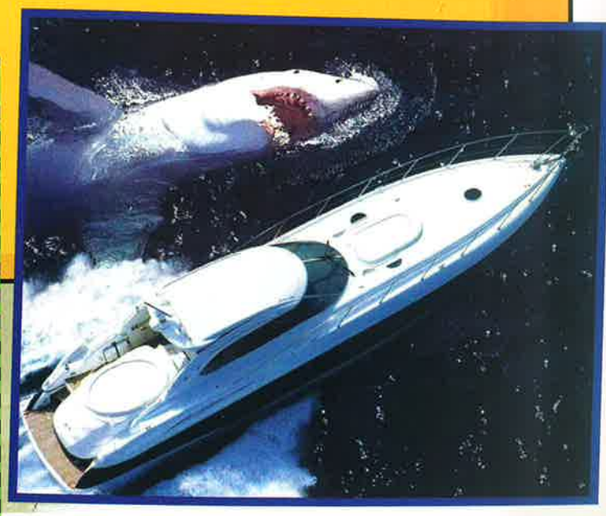
Angielski: Oh my god! There's an axe in my head!
Bośniacki: Boje moj! Sjekira mi je u glavi!
Francuski: Mon dieu! Il y a une hache dans ma tete!
Wizygocki: Meina guth, Ikgastaldan aqizi-wunds meinahaubida!
Szwedzki: Ah, Herregud! Jag har en yxa i huvudet!
Holenderski: O, mijn God! Er zit een bijl in mijn hoofd!
Łaciński: Deus Meus! Securis in capite meo est!
Niemiecki: Oh mein Gott! Ich habe eine Axt im Kopf!
Japoński: Ahh, kamisama! Watashi no atama ni ono ga arimasu!
Norweski: Herre Gud! Jeg har en aks i hodet!
Hiszpański: Dios mio! Hay una hacha en mi cabeza!
Węgierski: Jaj Istenem, de fejsze van a fejemben!!
Staroegipski: In Amun! iw minb m tp-i!
Grecki: Hristo mou! Eho ena maheri sto kefali mou!
Duński: Oh min gud! Der er en oekse i mit hoved!
Afrykanerski: O God! Daar's 'n byl in my kop!
Maori: Ave Te Ariki! He toki ki roto taku mahuna!
Włoski: Dio mio! C'e' un'ascia nella mia testa!
Portugalski: Meu Deus! Tenho um machado na cabeca!
Klingoński: Ghay'cha'! nachwIjDaq betleH tu'lu'!
Bengali: Oh Allah! Amar mathar upor bash poreche!
Fiński: Voi Luoja! Paassani on kirves!
Islandzki: Gud minn godur! Thad er o: xi i ho:fdinu a mer!
Starogrecki: O Theos mou! Echo ten labrida en te mou kephale!
Babiloński: Iliya pashu ina reshiya bashu!
Walijski: A nuw! Mae bywell yn fy mhen i!
Alzacki: Lever Gott! Es esch a Axe en miner Kopf!
Suahili: Siyo! (Huko) Shoka yangu kichwani!
Słoweński: Moj Bog! Sekiro imam w glawi!
Irlandzki: Mo Dhia! Ta' tua sa mo cheann!
Esperanto: Mia Dio! Hakilo estas en mia kapo!
Hindi: Hay Bhagwaan! Mere sar mein kulhaadi hain!
Rosyjski: Boże moj! Eto topor w mojej gołowie!
Hebrajski: Eloi! Yesh'li ca-sheel ba--rosh sheh-li!
Malajski: Entey Deiwame, entey thalayil oru kodali undei!
Łotewski: Ak Dievs! Man ir cirvis galva!

Źródło i więcej języków: www.yamara.com/axe/

Samotność w Sieci

On siedzi przed komputerem w swoim pokoju gdzieś w południowej Polsce. Ma włączone GG. Ona siedzi przed komputerem w pokoju gdzieś w północno-wschodniej Polsce. Ma włączone GG.
ON: Fajnie mi się z tobą rozmawia.
ONA: Mi też się fajnie z tobą rozmawia.
ON: Słuchaj, rozmawiamy już tak długo przez Internet, może byśmy w końcu spotkali się w realu?
ONA: To przyjedź do mnie. Tylko jest mały problem.
ON: Jaki?
ONA: U nas nie ma Reala. Spotkajmy się w Biedronce.

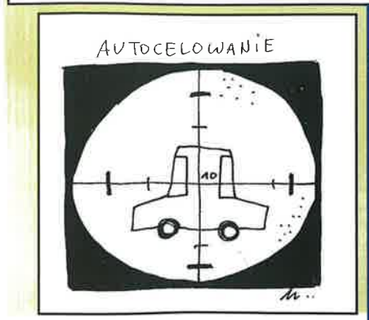




KOMUNIKACJA WEWNĄTRZSYSTEMOWA

Chcesz wiedzieć, co się codziennie odbywa w twoim komputerze?

1. BIOS do Windows: „Pobudka! Wstajemy!".
2. Windows do BIOS-a: „Pomału, pomału, co nagle to po diable...".
3. Menedżer urządzeń do systemu operacyjnego: „Mam coś dziwnego na monitorze".
4. Odpowiedź Windows: „Na razie to olej".
5. Asystent sprzętowy do Windows: „User mnie pogania. Mam zidentyfikować to coś dziwnego. Może to karta ISDN jest".
6. Windows: „Coś takiego...?".
7. Nieznana karta ISDN do wszystkich: „Może by mnie tak kto wpuścił???".
8. Karta sieciowa do tupeciary ISDN: „Kto ci się tutaj pozwolił ładować?!".
9. Windows: „Cisza w budzie! Bo obu wam zabiorę rekomendację!".
10. Menedżer urządzeń: „Proponuję kompromisik. Karta sieciowa będzie hulała w poniedziałki, a koleżanka ISDN we wtorki".
11. Karta graficzna do Windows: „Mój sterownik poszedł na pomostówkę. Ja się w takim razie zwalam".
12. Windows do karty graficznej: „A kiedy wrócisz?".
13. Karta graficzna: „No, na razie to nie przewiduję".
14. Napęd CD-ROM do Windows: „Ekhem, mam tu nowy sterowniczek".
15. Windows: „I że niby co ja z nim mam począć?!".
16. Sofcik instalacyjny do Windows: „Daj, ać ja pobruszę, a ty poczywaj".
17. Windows: „No, to to lubię".
18. Gniazdo USB do zarządcy przerwań: „Alarm! Właśnie zostałam spenetrowana przez kabel od skanera. Oczekuję reakcji".
19. Zarządca przerwań: „A ty skąd się wzięłaś?".
20. Gniazdo USB: „Ja jestem tu fabryczna. Zresztą koło mnie siedzi jeszcze koleżanka".
21. Zarządca przerwań: „Ale ja was w ogóle nie mam na liście". Do Windows: „Weź im coś powiedz".
22. Windows: „O rany, mam nadzieję, że się zaraz jakaś drukarka nie pojawi".
23. Karta graficzna: „Tej, nowy sterownik się jąka".
24. Windows: „No to musimy stary sterownik z emeryturki zawrócić".
25. Program deinstalacyjny do nowego sterownika: „Spadówa".
26. Niepożądany sterownik: „Możesz mnie cmoknąć".
27. Windows do Norton Utilities: „Killnij dziada i jego parszywy pomiot!".
28. Utilities do resztek sterownika: „Sorki, musimy was dziabnąć".
29. Ważny plik systemowy: „Nas? Bohaterów?! PRĄDEM?!".
30. Windows do niebieskiego: „Weź no zaanonsuj, że chłopcy Nortona znowu pomylili koordynaty przy ostrzale...".
31. Niebieski do użytkownika: „No to luzik, kolego, w tym tygodniu już nie popracujesz".



Cza[d/t]owe dialogi

Wszystkie z www.bash.org.pl, rzecz jasna.

<hiccor> yeah, starzy pozwolili mi jechać na Woodstock w tym roku
<raphle> fajnie
<hiccor> a właściwie to kiedy to się zaczyna?
<raphle> ekhm.. jak by ci to powiedzieć...
<raphle> wczoraj się skończyło
<hiccor> fuck...

<piotr> dariusz sobie trzepie....
<melon> skąd wiesz?
<piotr> bo widzę dywan przez okno...
<melon> ...

<Marek> a jak tam mieszkanie? Jakieś z nim kłopoty?
<Klops> no... na razie jeden
<Klops> nie mogę drzwi otworzyć :/

<poli> przed chwilą włożyłem do do cd romu płytkę z linuxem
<poli> i się wyświetlił komunikat *„System Windows może być zagrożony..."*

<qbus> na Onecie napisali, że chodzenie boso po trawie jest bardzo zdrowe i cudownie działa na organizm
<qbus> tylko nie napisali, po ilu luftkach

<Orełek> o patrz, Izba Wytrzeźwień w Krakowie :D
<Legosss> ale patrz na adres – ul. Rozrywki 1

<Dom> kurdę, jutro rano jadę na zlot
<Dom> a na razie mam tylko dwie puszki, menażkę i 2 konserwy
<Malad> na sępa jedziesz czy będziesz polował?

<Desann> mam XP od roku i nie mam ŻADNYCH problemów
<Globi666> a zainstalowałeś go?

<czajeczka> stoję wczoraj za ladą i podchodzi jakiś dzieciak z pytaniem: – czy jest chleb jednorazowy?
<czajeczka> umarłam na miejscu

<Tysia> ja cię wyswatam
<Tysia> jakieś wymagania?
<Ryba> hmm
<Ryba> intel pentium 4ghz duo core + 2gb ram, karta graf 512 mb, łącze 100mb/sek

<Lanza> hmm skądś cię znam...
<Arkadia> może
<Lanza> chyba byłaś na opakowaniu środka do odstraszania owadów

 co robisz?
<drummachina> jem śniadanie z żoną
<drummachina> i psem
<drummachina> :)
<drummachina> a ty?
 ja z serem i z szynką

<daria> lubisz puzzle?
<mateusz> tak, a co?
<daria> kupiłam meble w ikei i trzeba je skręcić

<stefan> nie no, totalna masakra...
<a.j> co jest?
<stefan> porozwieszałem po mieście ogłoszenia, że kupię działkę i podaję numer koma
<a.j> no i?
<stefan> i dzwoni telefon: *„mam 0,5 kg marychy, może być? ile dajesz?"*
<a.j> lol ;D

<kris> czy jest coś bardziej żałosnego od mówienia do samego siebie?
<gnu> sam sobie odpowiedz :)
<kris> ...

<michalmov1> ale miałem dzisiaj sen – że kupiłem na bazarze pirackie gry, a następnego dnia do pokoju wparowuje mi oddział GROM, jeden z kolesi rzuca mnie na ziemię i mówi *„gdzie są twoje simsy, ku**a!!?"*

<kate> jak można tyle pić???
<alienx7> to z przyzwyczajenia...
<alienx7> w dzieciństwie byłem karmiony butelką...

<pawel> w lidlu jest promocja na prezerwatywy]:-D
<kkk> Jaka?
<pawel> 10 sztuk za 3 zł :)
<milosz> eee... to pewnie jednorazowe...

<srk> byłem z koleżanką i jej chłopakiem w pubie, ona fajna, on taki typowy dres łysy 2 na 2. Jak się z nią żegnałem, powiedziała, że możemy się spotkać za tydzień. To się spytałem, co na to jej „napięty harmonogram". A ten jej chłopak wstał do mnie z pięściami i z tekstem *„kogo nazywasz harmonogramem, ch*ju?!"*. Szkoda, że się tak bałem roześmiać...

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Ayo Technology	50 Cent feat	FYEU1662	FYEP3662
Curious Hymn Of ADM 2007	4 String	FYEU1533	FYEP3533
Superstar	Active	FYEU1591	FYEP3591
Mama Africa	Akon	FYEU1639	FYEP3639
Krishna	Alchemist Project	FYEU1445	FYEP3445
Music Is My Extasy	Alchemist Project	FYEU1510	FYEP3510
Destination Calabria	Alex Gaudino	FYEU1500	FYEP3500
Kamikuly	Burn	FYEU1644	FYEP3644
Miracle 2007	Cascada	FYEU0590	FYEP1386
Ghost kochanie	Cliver	FYEU1649	FYEP3649
Inside	DJ Magic	FYEU1475	FYEP3475
Kamikrusis	Doda	FYEU1555	FYEP3555
To jest to	Doda	FYEU1669	FYEP3669
My Love	East Clubbers	FYEU1515	FYEP3515
Do You Know ?	Enrique Iglesias	FYEU1624	FYEP3624
Im Your Funnybear	Funny Bear	FYEU1650	FYEP3650
Lalino	Gosia Andrzejewicz	FYEU1593	FYEP3593
Hipnotyzuj mnie	Gosia Do Luxe	FYEU1594	FYEP3594
Don't Worry Be Happy	Holly Dolly	FYEU1526	FYEP3526
Do It	Nelly Furtado	FYEU1626	FYEP3626
Freefall	Jeckyll & Hyde	FYEU1616	FYEP3616
Voyage, voyage	Kate Ryan	FYEU1618	FYEP3618
Kick Back	Lexington Bridge	FYEU1654	FYEP3654
I Can't Wait No More	Mordher	FYEU1596	FYEP3596
Mamy siebie	Mezo & Tabb & K. Wilk	FYEU1513	FYEP3513
Relax (Take It Easy)	Mika	FYEU1559	FYEP3559
Do It	Nelly Furtado	FYEU1626	FYEP3626
White Lies	Paul Van Dyk	FYEU1646	FYEP3646
Całkiskała z Pszczółką Mają	Pszczółka Maja	FYEU0648	FYEP1461
Balkanushka	Rashni	FYEU1525	FYEP3525
Jesteśmy na wczasach	Raz Dwa Trzy	FYEU0639	FYEP1462
Umbrella	Rihanna	FYEU1567	FYEP3567
Shut Up & Drive	Rihanna	FYEU1630	FYEP3630
Cry For You	September	FYEU1543	FYEP3543
Bierz co chcesz	Shazza	FYEU1645	FYEP3645
The Way I Are	Timbaland	FYEU1643	FYEP3643
Promiscuous	Nelly Furtado	FYEU1625	FYEP3625
Fix Me	Velvet	FYEU1601	FYEP3601
Szarisa	Virgin	FYEU1577	FYEP3577
Ze miłość mą (Dance Version)	Weekend	FYEU1493	FYEP3493
Kobiety 2007	Wet Fingers vs. Norbi	FYEU1652	FYEP3652
Yarabi	Yarabi	FYEU1623	FYEP3623

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FYEU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155 Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych , real music oraz odgłosów

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT
FYET5087 FYET10624 FYET10860 FYET13830 FYET13141 FYET12459 FYET14008 FYET14982 FYET15471

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT
FYEA0215 FYEA0217 FYEA5304 FYEA5626 FYEA5412 FYEA5397 FYEA5637 FYEA5727 FYEA5767

NAJWIĘCEJ gadżetów
www.papla.pl wap.papla.pl
WWW.PAPLA.PL WAP.PAPLA.PL
FYET10896

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT
FYEJ10460 ROZPUSTNA masażystka
FYEJ10459 NAPALONA nieznajoma
FYEJ10471 SEX w górach
FYEJ10424 Pan i niewolnica
FYEJ10406 STRIP POWER with JENNA
FYEJ0684
pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,S3,S7,S8,M2,M3,E5,E7,A7,H1,H2
FYEJ0661 PAMELA ANDERSON
FYEJ0982 CARTOON KAMASUTRA
FYEJ0907 Bikini Balls
FYEJ0934 SEX w AKADEMIKU II
FYEJ0748 Wakacyjny Rednik
FYEJ0662 Zły pokój
FYEJ0733 Wizyta u Sąsiadki
FYEJ10039 Dance Floor
FYEJ10293 69 Balls
FYEJ10063 Sweet Girls
FYEJ10473 SOCCER
FYEJ10475 FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP
FYEJ10127 Chippendales
FYEJ0930 GORĄCE PLACEWICZKI
FYEJ10057 Aiko MOKRA OBSŁUGA
FYEJ10470 MOTOCROSS
FYEJ10469 COURSER
FYEJ10468 CaveBiz Carzora
FYEJ10467 SUPER-LAMA
FYEJ10466 CANNON FODDER
FYEJ10369 RACE-A-MATIC
FYEJ10396 ufo
FYEJ10491 ufo
FYEJ10464 AimRobots!
FYEJ10465
pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,H2

bezpłatne KATALOGI 4222
Wyślij SMS pod numer 4222, a w treści wpisz kod katalogu:
FYEJ1338 ZaJava 04 (super gry)
FYEJ1357 Hot Girls 05
FYEJ1319 TopDzwonki 04
FYEJ1288 ZaJava X 02 (super gry)
FYEJ1286 Love Krove 02
FYEJ1256 Hot Boys 01
Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4222 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java. Usługa niedostępna dla telefonów w sieci Play.

Pokaż 10 zdjęć
ODWAŻNE DZIEWCZYNY BEZWSTYDNA OLA
...bawią się razem Tego jeszcze nie widziałeś!
Wyślij SMS o treści FYEJ10072 FYEJ10028
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Pikantne pamiętniki
Pamiętnik Nimfomanki ze zdjęciami Podczas czytać z wypiekami
Edzio sezonholik i jego dziennik ...czytaj i oglądaj!
Wyślij SMS o treści FYEJ10040 FYEJ10104
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

RACE DRIVER 3
Ściągaj się na torach całego świata wygrywając mistrzostwa i zostając najlepszym zawodowym kierowcą rajdowym!
Kod: FYEJ1185 pod nr 75555 (6,10zł)
Dla telefonów: N1, N2, N4, N5, S3, S7, S8, M3, M5, E5, E6, G1, H1, H2

TONY HAWK'S PROJECT 8
Wyślij FYEJ10296 pod nr 75555 (6,10 zł z VAT)
Dla telefonów: N1, N2, N3, N4, N5, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, E7, G1

LOST BREAKER
FYEJ10017
pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E6,G1,A3,A4,A5,A7,A8

WORMS 07
Wyślij FYEJ10404 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N1,N2,N3,N4,N6,M2,M3,M4,M5,M6,G1,G4L1,S3,S5,S6,S9,E3,E5,E6,E7,A3,A4,H1,H2

WILLIAMS F1 TEAM
Wyślij FYEJ10388 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N1,N2,N5,S8,M2,M3,M4,M6,E3,E5,E7,L1,H2

TOWNSMEN 4
Wyślij FYEJ10382 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów: N1,N6,S3,S8,M2,M3,M5,E3,E5,E7

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i,K510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My400x,My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYEP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYEP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków dopisując je po dwukropku, np. FYEP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj; aby pobrać polifonie, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na strone www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM, Play. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usługi dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis.

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

Uwielbiam zabawy podane na sposób francuski i hiszpański. Mam wielki temperament i wiele mogę nauczyć. Kocham teskatki i inne frywolne pieszczotki.
SMS ELWIRA.FYE pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Z natury jestem pieguska. Chciałabym nawiązać znajomość z mężczyzną, który wie czego chce. Nie pozwól mi dłużej czekać na Ciebie. Zadzwoń do mnie.
SMS JOWITA.FYE pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Niemiętne szuka pieszczochy!!! Uwielbiam wspólne namiętne pieszczoty wspólne kąpiele.... Jeśli jesteś 100 % mężczyzną i szukasz niezobowiązującej przygody to zaproszam do siebie,
SMS IDA.FYE pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Cześć ,mam na imię Elka, nie jestem nimfomanką ale cenię wartość fizycznej miłości. Poczuj moje cudowne biodra i ognisty temperament.

SMS ELKA.FYE pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725511 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Idiotyczne wypowiedzi w teleturniejach

Jednym i chyba najważniejszym z powodów, dla którego większość ludzi lubi oglądać teleturnieje, jest to, iż można sobie z satysfakcją popatrzeć, jak inni PRZEGRYWAJĄ. Zaraz potem jest możliwość wysłuchania takich ciekawych odpowiedzi:

Prowadzący: Nazwa czegoś, czego może użyć ślepa osoba.
Uczestnik: Miecz.

Prowadzący: Nazwa czegoś, co robisz przed pójściem do łóżka.
Uczestnik: Sen.

Prowadzący: Rodzaj transportu, w którym możesz chodzić.
Uczestnik: Buty.

Prowadzący: Nazwa czegoś, co nie ma silnika.
Uczestnik: Rower ze skrzydłami.

Prowadzący: Nazwa czegoś, na co możesz mieć alergię.
Uczestnik: Narciarstwo.

Prowadzący: Nazwa zwierzęcia, które zobaczysz w ZOO.
Uczestnik: Pies.

Prowadzący: Nazwa znaku zodiaku.
Uczestnik: Kwiecień.

Prowadzący: Nazwa domowego zwierzęcia.
Uczestnik: Lampart.

Prowadzący: Nazwa czegoś czerwonego.
Uczestnik: Mój rozpinany sweter.

Prowadzący: Zwierzę z rogami.
Uczestnik: Pszczoła.

Prowadzący: Nazwa średniowiecznej broni.
Uczestnik: Granat ręczny.

Prowadzący: Zwierzę z długim ogonem.
Uczestnik: Królik.

Prowadzący: Coś, co chowasz do skarpetek, gdy idziesz pływać.
Uczestnik: Nogi.

Prowadzący: Zwierzę mieszkające w Anglii na wsi.
Uczestnik: Lew.

Prowadzący: Miejsce, w którym trzymasz długopis.
Uczestnik: ZOO.

Prowadzący: Rodzaj torby innej niż do noszenia.
Uczestnik: Koń.

Prowadzący: Szybkie zwierzę.
Uczestnik: Hipopotam.

Prowadzący: Coś, co trzymasz w ogródku.
Uczestnik: Kot.

Prowadzący: Część ciała, która występuje pojedynczo.
Uczestnik: Duży palec.

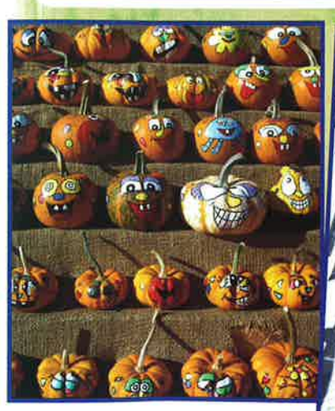
Prowadzący: Inny program telewizyjny, który ma „rodzina" w tytule.
Uczestnik: Gra Pokoleń.

Prowadzący: Praca, którą wykonuje pies.
Uczestnik: Niewolnik.

Prowadzący: Dobrze znany zabobon.
Uczestnik: Bieganie przed samochodem.

Prowadzący: Znani bracia.
Uczestnik: Jaś i Małgosia.

Prowadzący: Coś, co znajdziesz w silniku odrzutowym.
Uczestnik: Węgiel.



Co słyszy drukarka?

W związku z tym, że moja koleżanka z pracy siedzi obok drukarki, słyszy właściwie wszystkie słowa skierowane do urządzenia. Na początku nie zwracała na to uwagi, ale później... Zaczęła spisywać wszystkie uwagi, żale, radość i gniew. A oto, co słyszy drukarka:

KATEGORIA: ŚWIĘTOŚĆ
– O Chryste.
– O Jezu.
– O Matko.
– Matko Boska, co to?!
– Jezusie, co się dzieje z tą drukarką?
– Słodki Jezu!
– O Boże, to moje?
– Na rany boskie!!!
– Rany boskie...
– O najświętsza Panienko, matko jedyna.
– O Matko, co tu się dzieje?

KATEGORIA: BRZYDKIE SŁOWA
– ...w mordę
– Cholera.
– Cholera, znów to samo.
– Ku*wa, znowu nie ma papieru.
– Co jest, ku*wa?
– Ku*wa?
– Ku*wa, ku*wa.
– Ku*wa mać.
– Pieprzona drukarka.
– Ku*wa, to nie moje.
– Możesz popatrzyć na tę pieprzoną drukarkę?
– Fuck!
– Fuck, fuck, fuck!
– Pie*ona maszyna.
– Ja to mam jeb**e szczęście do papieru.
– Krowa @#$%!
– Po chu*u.
– Chu*owo.
– Chu*a tam, nie moje...
– Kurczę.
– Kurczę blade.
– Kurczę, znowu.
– Kurka wodna.
– No i masz, dupa.
– Jasna cholera.

KATEGORIA: PYTANIA OGÓLNE
– Co jest?
– Co jest z tą drukarką?
– Czyje to?
– Czyje to jest?
– Czyje to, psiakrew?
– Dlaczego to tu leży?
– Po co to tu leży?
– Po co to kto drukuje??
– Kto tyle drukuje i drukuje i nie zabiera? Po co to drukować?
– A co to?
– Coś? Ktoś? Jest zepsuta?
– Ktoś to zgłaszał?
– Ta czarno-biała drukuje?
– Drukarka nie chodzi! A może trzeba ją włączyć?
– A gdzie jest moje?
– Ruszała się?
– Ona drukuje i drukuje w kosmos. Polać cię wodą?
– Kto mi zabrał wydruk?
– Ciekawe, kto tak dużo drukuje? I ciekawe, kto za to zapłaci?
– Czy ktoś może coś z tym zrobić?
– Halo, ruszysz się?
– Kto drukuje i nie bierze?
– Zadławiła się, oo!
– Nie wyszła tu przed chwilą taka karteczka?
– I co teraz?
– No co ona mi gada, że nie drukuje?

KATEGORIA: A TO CI PECH
– Aha. Ta drukarka nie działa.
– O ho, ho, ho.
– No i teraz zabrakło papieru, zajeb**cie.
– Znowu to samo, ja się zabiję.
– Oczywiście, że nie ma.
– Zobaczcie, co się dzieje z ta drukarką pier**ną.
– Ludzie, kto to zatkał.
– Ktoś mi zabrał wydruki.
– Ona mnie normalnie oszukuje.
– O! o!
– Stoi, wiadomo.
– Ludzie, odbierajcie te wydruki, bo się zabić można.
– Co to za jazda!
– Co to jest? Niech każdy se zabiera swoje, a nie tak zatyka i zatyka.
– Drukarka nas nie lubi.
– Drukarka nie chce z nami gadać.
– Nie mogę nic znaleźć.
– Zacięte, nie chodzi.
– To już koniec.
– Popsuliście drukarkę.
– Coś się stało.
– Coś się wzięło i zacięło.

KATEGORIA: PODZIĘKOWANIA
– Świetnie...
– Naprawdę dzięki.
– Bardzo super, no, naprawdę.
– Dzięki za papier.
– Rewela, zajeb**cie.
– O, jestem w szoku.
– Dziękuję, merci.
– No pięknie, ale to jednak nie to.

KATEGORIA: CZUŁOŚCI
– Cześć, drukareczko, przyniosłem ci papierek.
– Czy ja coś dzisiaj wydrukuję? Proszę?
– Teraz to sobie ślicznie wydrukowałem?
– Teraz sobie ślicznie wydrukowałam, I love you.
– O, jaka grzeczna jesteś.

KATEGORIA: SKARGI
– Ja bardzo rzadko drukuję, więc coś mi się należy, nie?
– Zatkałeś drukarkę.
– To nie ja, to ty zatkałaś.
– Ludzie, oszaleliście?
– Nie wydrukowało się, widziałeś ty to. Włączyłam drukarkę i nic, widziałeś to?
– Ojojoj, co z tą drukarką?
– Ja tu byłem przed chwilą przecież?
– Boże, znowu coś się stało.
– Boże, co tu się robi.
– Znowu się stało...

KATEGORIA: GROŹBY
– Daję ci trzy minuty, potem odpalę granat.
– ...bo jak się zdenerwuję!
– Wywalę cię.
– Bo cię zepchnę!
– Popamiętasz mnie, jędzo!

GRY JAVA NR 7928

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE. WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458AP5) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458AP5) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP.Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458AP5)

TAPETY NR 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271AP5). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271AP5)

TELEDYSKI NR 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004AP5). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004AP5)

Suzi, woj. lubelskie
"Żyję po to by tańczyć, tańczę po to, by żyć! Jeśli podobam Ci się i chciałbyś mnie poznać, napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

Monika, woj. lubelskie
"Kocham luksus i szaloną zabawę. Szukam kogoś z charakterem. Napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

Anita, woj. lubelskie
"Czuła i romantyczna, tajemnicza i intrygująca. Taka właśnie jestem! Przekonaj się: napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

ZNACZENIE IMION
Dowiedz się czy Ty i twój partner pasujecie do siebie? Wyślij sms o treści IMIONA, a sprawdzimy na numer 7254, a sprawdzimy to dla Ciebie. Poznaj swoje szanse!

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

DZWONKI

TOP	REAL 7428	POLI 7428
Bum, Kankuły	RM3239353AP5	PT3183259AP5
Dioda, Zajdle mi	RM3296290AP5	PT3296290AP5
Enrique Iglesias, Do You Know	RM3283410AP5	PT3281491AP5
Nelly Furtado, Say it right	RM3247302AP5	PT3205726AP5
Rihanna & Jay Z, Umbrella	RM3281457AP5	PT3280936AP5
Timbaland, N.Furtado, Give it to me	RM3246937AP5	PT3251244AP5
Timbaland, The Way I Are	RM3296285AP5	PT3313393AP5
Velvet, Fix me	RM3296297AP5	PT3305362AP5
Akon & Eminem, Smack That	RM3172937AP5	PT3096359AP5
Akon, Don't Matter	RM3254307AP5	PT3253236AP5
Alchemist Project, Krishna	RM3171982AP5	PT3201266AP5
Alex Gaudino, Destination Calabria	RM3081394AP5	PT3082709AP5
Botten Anna	RM3045393AP5	PT3042709AP5
East Clubbers, My Love	RM3174694AP5	PT3306362AP5
East Clubbers, My Love	RM3174094AP5	PT3174093AP5
Kalwi & Remi, Gumshine	RM3303947AP5	PT3315601AP5
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550AP5	PT3024549AP5
Mezo, Love Rush	RM3281473AP5	PT3281472AP5
Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941AP5	PT3140465AP5
Piotr Rubik, Niech mówią, że	RM3001253AP5	PT2656237AP5
S.O.S.		PT3313392AP5
Shershber, Can't Get Over	RM3318325AP5	PT3318324AP5
Boys, Jestes Szalona	RM2283620AP5	PT1483774AP5
Oliver, Chodź kochanie	RM3281497AP5	PT3281493AP5
Doniu, Liber, Najszybszy w mieście	RM3231686AP5	PT3251232AP5
Liber, Sexi	RM3281694AP5	PT3281692AP5
Liber, Czysta gra	RM3211723AP5	PT3232470AP5
Pokemon	RM2834526AP5	PT2739757AP5
Pół Jesteś		PT3318467AP5
Świat się porywa		PT3283901AP5
Akon, Sorry Blame It On Me	RM3326753AP5	PT3320340AP5
Alchemist Project, Music Is My Enjoy	RM3270635AP5	PT3274452AP5
Metallica, Nothing Else Matters	RM3214578AP5	PT967773AP5
Prison Break Anthem	RM3326754AP5	PT3283390AP5
Tiesto, In The Dark	RM3270316AP5	PT3281448AP5
When You Look Deep		PT3309161AP5
Film: Jak Rozpętałem II Wojnę ...	RM2736026AP5	PT849134AP5
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	RM3179118AP5	PT3050220AP5
Film: Ojciec chrzestny	RM2576872AP5	PT665608AP5
Film: Piraci z Karaibów	RM3229794AP5	PT1884729AP5
Wygram Śmiało Ciało	RM2559577AP5	PT2410472AP5

JAK POBRAĆ DZWONEK:
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM3050026AP5).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472AP5). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472AP5).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA,NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808492AP5). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODGŁOSY NR 7428

Pozdro! Odbierz telefon! (M)	TT3274882AP5
Fuckio! Odbierz telefon! (M)	TT3274882AP5
Dzwoniło mi... To ja, Twój telefon! (M)	TT3274882AP5
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360AP5
Kocham to ja, Twoja żona (K)	TT3274882AP5
Masz nowego smska! (M)	TT3277000AP5
Kocham to ja, Twoja żona (M)	TT3274882AP5
Siekiera, motyka... sms! (M)	TT2677298AP5
Sexhs Sexhs - Sarek (Vybe) (M)	TT2852689AP5
Smsik do Ciebie! Odbierz zanim odleci! (M)	TT3280289AP5
Tralalala, tralala smsik... (M)	TT3277000AP5
Tralalala, tralala smsik... (cenzura) (M)	TT3276992AP5
Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (K)	TT2852689AP5
Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438AP5

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360AP5). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360AP5)

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI: ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS-O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500). NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). USŁUGI DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O.O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

NeXT magazyn komputerowy

164 strony: testy i porady
DVD 8,5 GB! 5 pełnych wersji

AKTUALNOŚCI: Sprzęt, programy, usługi, technologie i trendy w IT

RANKINGI: Zestawienie najlepszych produktów w 20 kategoriach

TEMAT NUMERU: Zalety i wady platform nowej generacji

HARDWARE: Opisy rozwiązań, porady ekspertów, ciekawe Tips&Tricks

TESTY PORÓWNAWCZE:
Szybkie pamięci RAM DDR2
Monitory panoramiczne LCD
Najlepsze maszyny wirtualne
Darmowe konta e-mail

PROGRAM ANTYWIRUSOWY Z AKTUALIZACJĄ PRZEZ PÓŁ ROKU LICENCJA DO DOMU I FIRMY!

NOWOŚĆ! w sprzedaży 24 września

SPIS RZECZY

MOBILNE GADU-GADU
Czyli przegląd najnowszych rozwiązań na rynku telefonów komórkowych. Jaki aparat wybrać? Podpowiadamy na **s. 140.**

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Allor, od niedawna szef naszego działu testów, śledzi wydarzenia na rynku sprzętowym, a potem wybiera najciekawsze nowinki i przekazuje je wam. Na **s. 146.**

TESTY
Myszki, odtwarzacze MP3, głośniki i pewne niezwykłe urządzenie z firmy Epson – to wszystko w dziale testów na **s. 148.**

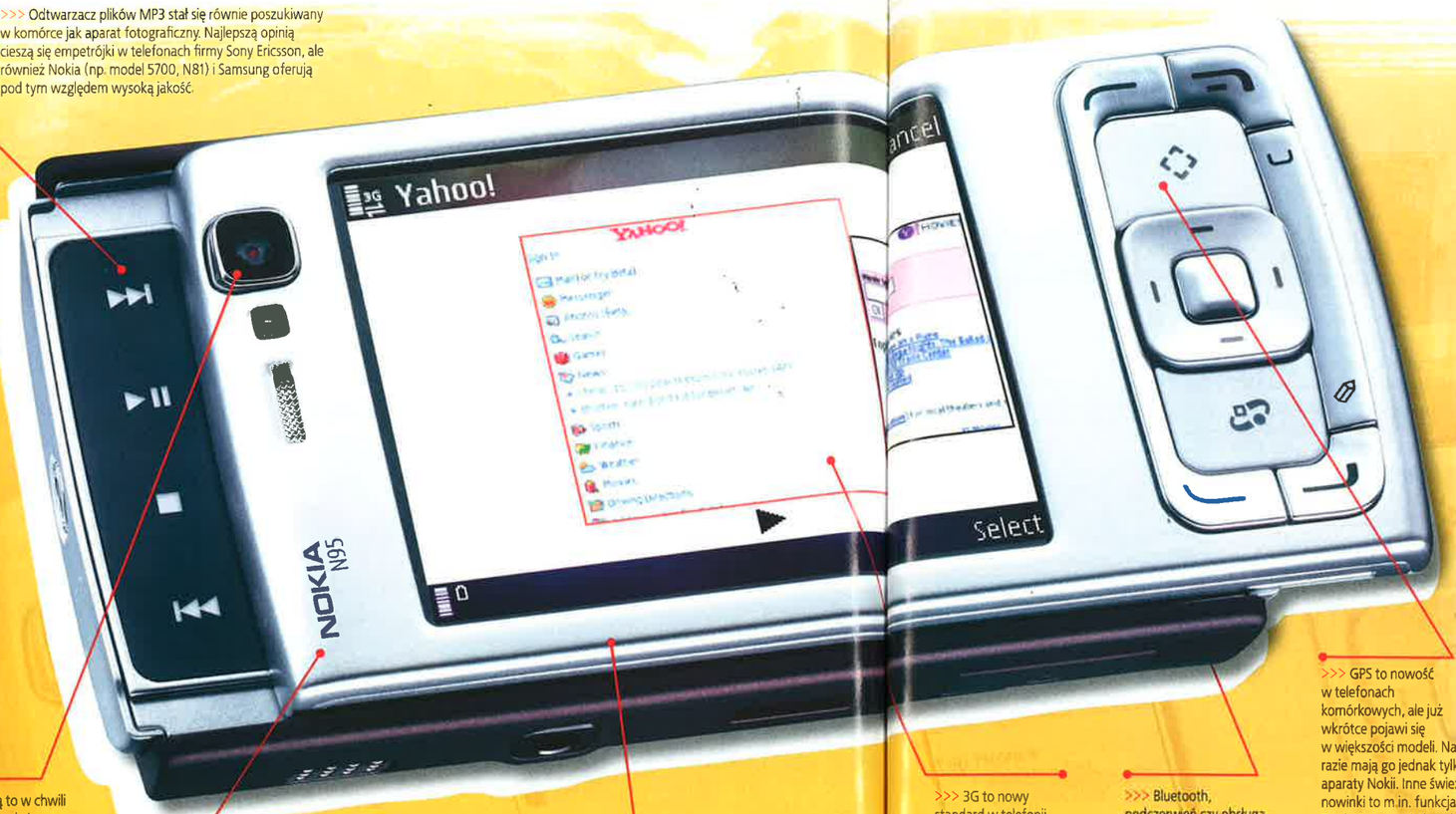
KONFIGURATOR
Wskazujemy najlepsze i najbardziej ekonomiczne w tym momencie konfiguracje zestawów komputerowych – na **s. 152.**

WADEMEKUM
O tym, jak tworzyć własne filmiki, np. pokazujące osiągi w grach komputerowych. Chcesz sam nagrywać gameplay? Zajrzyj na **s. 154.**

TRENDY
Co nieco o alternatywnych metodach produkcji energii. Na **s. 156.**

NDSN
Nasz łowca ściemy wszelakiej staje naprzeciw mitu „laptopa dla graczy". Kto wygra? Sprawdź na **s. 158.**

MAGAZYN
Czasem nie tylko gramy, a np. czytamy książki. Dowód? Na **s. 160.**



>>> Odtwarzacz plików MP3 stał się równie poszukiwany w komórce jak aparat fotograficzny. Najlepszą opinią cieszą się empetrójki w telefonach firmy Sony Ericsson, ale również Nokia (np. model 5700, N81) i Samsung oferują pod tym względem wysoką jakość.

>>> Aparat fotograficzny z kamerą to w chwili obecnej najważniejsza dodatkowa funkcja telefonów. Nowa komórka powinna mieć matrycę z rozdzielczością co najmniej 1,3 Mpix. Jeśli chcesz robić dużo fotek, szukaj takich, które mogą się pochwalić 2 lub 3,2 Mpix.

>>> Klienci zwracają uwagę w pierwszej kolejności na cenę, potem wygląd i markę telefonu. Jeśli szukasz solidnej konstrukcji, zdecyduj się na Nokię. Sony Ericsson oferuje świetne rozwiązania w zakresie aparatów fotograficznych i odtwarzaczy MP3. Sagem goni liderów, proponując te same funkcje zwykle w niższej cenie.

>>> Dobry telefon powinien być niezawodny. Według operatorów oznacza to, że mniej niż 5% sprzedanych modeli trafia w trakcie użytkowania do serwisu. O dziwo, najbardziej niezawodne są aparaty marki Sagem.

>>> 3G to nowy standard w telefonii komórkowej. Pokrycie całego kraju jego zasięgiem kosztowałoby 4 miliardy euro, dlatego obecnie działa tylko w dużych miastach i największych ośrodkach turystycznych.

>>> Bluetooth, podczerwień czy obsługa standardów takich jak Java i WAP to już funkcje absolutnie podstawowe. Nowoczesny telefon powinien mieć wyjście USB i telewizyjne.

>>> GPS to nowość w telefonach komórkowych, ale już wkrótce pojawi się w większości modeli. Na razie mają go jednak tylko aparaty Nokii. Inne świeże nowinki to m.in. funkcja Track ID czy czujnik ruchu.

Mobilne gadu-gadu

Mobilna telefonia to ta dziedzina współczesnej elektroniki użytkowej, która rozwija się chyba najszybciej. Średni czas rynkowego życia większości modeli to ok. pół roku, a dosłownie co miesiąc pojawia się kilka nowości, zwykle wyposażonych w funkcje, których ich poprzednicy nie mają. Jaki telefon wybrać? Co już musi mieć komórka, a co będzie niezbędne w niedalekiej przyszłości?

Telefony komórkowe stały się urządzeniami powszechnymi, dostępnymi właściwie dla każdego. Wraz z ich popularyzacją zmienił się nasz styl życia (dziś nikt już się nie wytłumaczy z nieodebrania telefonu słowami „nie było mnie w domu"), a także nawyki. Według danych jednego z największych polski operatorów, liczba komórek znajdujących się w obrocie jest bliska liczbie mieszkańców naszego kraju, a zgodnie z badaniami przeprowadzonymi przez tę samą korporację niemal wszyscy ankietowani deklarują, że wychodząc z domu zabierają ze sobą zawsze trzy rzeczy – klucze, portfel i komórkę.

Telefon za złotówkę

Jaki jest więc klucz do tego, by klient zechciał otworzyć portfel i wyłożyć gotówkę na nowy telefon? Operatorzy sieci komórkowych zgodnie przyznają, że kryteria wyboru należy podzielić na dwie grupy – technologiczne i... inne. Do tej drugiej należy przede wszystkim cena i w większości przypadków to ona decyduje o kupnie konkretnego modelu. Zaraz za nią znaczenie mają również marka producenta oraz design i stylistyka danego urządzenia (co często jest również powiązane z jego popularnością i wizerunkiem wśród użytkowników).

Cena jednak ma kluczowe znaczenie tylko przy zakupie telefonów poza ofertą abonamentową czy w zestawach (na kartę) oferowanych przez operatorów. Jeśli możemy podpisać umowę na świadczenie usług przez dłuższy czas, na decyzję o wyborze aparatu większy wpływ mają inne względy – cena telefonu w abonamencie jest zwykle stosunkowo niska, a wiele dobrych modeli można w ten sposób zdobyć już „za złotówkę". To zresztą fakt, który zna każdy, kto kiedykolwiek przymierzał się do kupna własnej komórki – oferty „telefonów, jakie można sobie kupić" oraz „telefonów, jakie operatorzy mają w ofercie w promocji" pokrywają się w niewielkim stopniu, a klienci zwykle wybierają tę drugą opcję.

3G czy nie 3G

Jeśli więc pominiemy kryteria cenowe i stylistyczno-markowe (*de gustibus non disputandum est*...), pozostają kwestie technologiczne – i na nich się skupimy. **Podstawowe pytanie, jakie należy sobie zadać decydując się na wybór telefonu komórkowego w tym momencie, brzmi następująco: *„czy potrzebuję 3G"?*** To standard świadczenia usług telekomunikacyjnych (określa m.in. szybkość transmisji danych, zakres usług itd.) ustalony przez Międzynarodowy Związek Telekomunikacyjny, jedną z agencji Organizacji Narodów Zjednoczonych. Bez wnikania w szczegóły techniczne można napisać, że nowy standard oferuje większą przepustowość danych – obecnie do 7,2 Mbit/s podczas ściągania informacji i ok. 2,2 Mbit/s (docelowo 5,76 Mbit/s) podczas wysyłania ich z aparatu do urządzeń zewnętrznych. Są to prędkości porównywalne do transmisji porządnych, naziemnych łącz internetowych DSL.

Wideo bla, bla, bla

Dzięki temu modele działające w standardzie 3G doskonale radzą sobie z przesyłaniem i przetwarzaniem „ciężkich" danych (choćby muzyki lub filmów) i także z tego powodu producenci coraz częściej zamiast słowa telefon używają do ich opisu sformułowania „terminal", „smartfon" (szczególnie jeśli ma opcje pomagające w pracy biurowej) lub „komputer multimedialny".

Do wygrania
20 gier Undercover

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
W jakich realiach dzieje się akcja Undercover?
A. I wojny św.
B. II wojny św.
C. zimnej wojny

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 listopada 2007 r.

Inna przyczyna takiego stanu rzeczy to funkcje, jakie aparaty te oferują. Najważniejszą z nich miała być – zdaniem operatorów – możliwość prowadzenia wideorozmów, co jednak nie zostało jeszcze podchwycone przez użytkowników

W mniejszych miejscowościach zakup aparatu 3G jest właściwie bez sensu.

rzadko inicjujących tego typu połączenia. W związku z tym na pierwsze miejsce wysunęła się **możliwość surfowania po Internecie za pośrednictwem przeglądarki zainstalowanej w aparacie**. Telefony 3G, wyposażone zwykle w wyświetlacze pracujące w rozdzielczości VGA, kilka megabajtów pamięci i procesory o sporej mocy obliczeniowej bez problemu radzą sobie z obsługą pełnego formatu HTML opisującego strony WWW. Część z nich potrafi nawet wyświetlać strony przygotowane w technologii flash (np. Nokia 6110).

Według wizji rynkowych analityków i producentów telefonów, możliwości te będą wykorzystywane na przykład do prowadzenia foto- i wideoblogów bezpośrednio z poziomu aparatu czy do kupowania muzyki w postaci plików MP3 ze sklepów internetowych oferujących taką usługę. To również telefony 3G pozwalają na ściąganie z serwerów stacji telewizyjnych nadchodzących odcinków seriali.

Czy już 3G?

Zanim zachwyceni możliwościami tego standardu zdecydujemy się na zakup telefonu pracującego zgodnie z jego specyfiką, warto się zastanowić, czy na pewno będziemy korzystać z usług, do jakich daje dostęp, a także czy mieszkamy w miejscu, które jest objęte zasięgiem sieci. W Polsce, zgodnie z wymogami licencji umożliwiającej wprowadzenie nowego standardu do użycia, pokrycie kraju musi obejmować ok. 20% i w rzeczywistości jest niewiele większe. Wszyscy operatorzy stawiają nowego rodzaju przekaźniki w dużych miastach (przekraczających 100 tysięcy mieszkańców; wyjątkiem są centra turystyczne, takie jak Zakopane, Sopot, Szczyrk) i tylko tam sieć 3G działa. Nawet jednak w największych ośrodkach zdarzają się „placki" nieobjęte jej zasięgiem, a wtedy telefon musi się przełączać pomiędzy nadajnikami, co w trakcie rozmowy skutkuje np. zerwaniem połączenia lub nieprzyjemnymi dla ucha trzaskami.

Tak sytuacja wygląda nie tylko u nas – na świecie tylko ok. 7% aparatów obsługuje 3G (co ciekawe, standardu tego nie wspiera iPhone) i nawet w rozwiniętych krajach Azji, gdzie 3. generacja zadebiutowała już pięć-sześć lat temu, liczba nowoczesnych modeli to tylko 50%. Spośród polskich operatorów stawia na niego tylko Play, który ma w ofercie wyłącznie telefony tego typu.

W mniejszych miejscowościach i na obszarach mniej zaludnionych zakup aparatu 3G jest właściwie bez sensu, a jeśli ma być wykorzystywany tylko do rozmów i SMS-ów, również mieszkańcy większych miast mogą z tym jeszcze poczekać. Podczas wyboru telefonu działającego w standardzie 3G nie warto szczególnie oszczędzać. Potwierdzą to na pewno użytkownicy zawodnego i niezbyt udanego aparatu LG ku250, który z założenia miał być najtańszym telefonem 3G na rynku. Dobre i ekonomiczne urządzenie tej klasy to Sony Ericsson K610i, który mimo możliwości (jedyny poważniejszy brak to nieobecność lampy błyskowej) i ich stosunku do ceny pozostaje niedoceniany przez rynek, znajduje się bowiem „w cieniu" intensywnie reklamowanych droższych aparatów tej samej firmy.

Kamera to podstawa...

Niezależnie od standardu – 2G czy 3G – pewne funkcje telefonów komórkowych cieszą się większym od innych powodzeniem i traktowane są przez użytkowników jako ważny czynnik wpływający na decyzję o ich zakupie. Od dłuższego czasu na pierwszym miejscu tego typu dodatków utrzymuje się aparat fotograficzny (teraz już z możliwością nagrywania filmów). Ten w telefonie powinien mieć obecnie rozdzielczość co najmniej 1,2 Mpix, ale większość modeli 3G może się już pochwalić matrycami 2 lub 3,2 Mpix, a najdroższe dysponują nawet 5 Mpix.

Takie parametry matrycy w komórkach, które coraz częściej mają również wbudowany „prawdziwy" flash czy zoom optyczny, **pozwalają na pstrykanie spontanicznych ujęć z wakacji czy imprez o jakości porównywalnej z tą osiąganą w podobnych warunkach przez średniej klasy cyfrówki**. Warto też dodać, że w telekomunikacji, jak i w innych dziedzinach elektroniki technologie „idą w dół", co oznacza, że to, co jest dzisiaj cechą kosztownych cudeniek, w niedługim czasie trafi również do bardziej popularnych urządzeń.

...tak samo jak MP3

Stosunkowo niedawno na drugim miejscu wśród poszukiwanych funkcji pojawiła się możliwość odtwarzania plików MP3, koniecznie z – to kolejna istotna cecha! – obsługą zewnętrznej karty pamięci, dzięki której możliwe jest zwiększenie pojemności telefonu do kilku gigabajtów. Ten kierunek rozwoju komórek sprawi zapewne, że niedługo w ogóle znikną odtwarzacze MP3 średniej klasy, a na rynku pozostaną tylko dedykowane urządzenia oferujące wyraźnie wyższą jakość dźwięku, jak np. iPod. Co prawda, większość telefonów do komunikacji z komputerem wymaga specjalnego oprogramowania, co zmniejsza ich funkcjonalność np. jako przenośnych nośników danych, ale zapewne i to wkrótce się zmieni.

A inne funkcje? Jeśli aparat już „gra" – tzn. odtwarza pliki MP3 – mógłby być również wyposażony w odbiornik radiowy. A jeśli ma dużo pamięci, niech pracuje też ze sporymi plikami, także multimedialnymi (np. filmami). Przyda się również wyświetlacz o odpowiednich wymiarach i rozdzielczości (VGA).

Solidna nokia, multimedialny soniacz

Podczas przeglądania oferty rynkowej można się też kierować markami producentów. Modele każdej z firm mają pewne cechy dla niej typowe i już samo logo może wiele powiedzieć o aparacie. **Komórki sygnowane przez Nokię są solidne pod każdym względem** (łatwa obsługa, design, rozwiązania telekomunikacyjne, dodatki multimedialne). To firma mocna we wszystkim, ale nie pod każdym względem najlepsza.

Nieco inny jest wizerunek telefonów pochodzących od drugiego rynkowego potentata – **Sony Ericsson,** zwanego przez sprzedawców „soniaczem". **Sprzedawane modele są najlepiej wyposażone, jeśli chodzi o aparaty fotograficzne i jakość odtwarzaczy MP3**, ustępują jednak Nokii pod względem choćby prostej i wygodnej obsługi. Trzeci z największych dostawców aparatów, firma **Samsung, stawia głównie na wysoką jakość wykonania, niezawodność i nowoczesny design**. Ta strategia trafia szczególnie do kobiet, dla których to właśnie aparaty tej firmy są najbardziej przyjazne, ale przynosi również wymierne efekty rynkowe – rok-dwa lata temu Samsung zajmował ok. 1% rynku, dziś pod względem popularności marka ta znajduje się na drugim miejscu w Polsce. **Podobne podejście stosuje firma LG**, dla której konkurencja z Samsungiem jest sprawą ambicjonalną – i warto przyglądać się temu, co koncern ten zaproponuje użytkownikom za pół roku czy rok, bo mogą to być telefony bardzo przemyślane i wszechstronne.

Motorola traci, Sagem zyskuje

Ważnym producentem jest również **Motorola, która jednak musi zaskoczyć klientów czymś innym niż tylko efektowną stylistyką**, inaczej bowiem nie uda się jej dotrzymać kroku konkurentom. Jak pokazują statystyki prowadzone przez operatorów, użytkownicy aparatów tej marki bardzo często przy wymianie aparatu zmieniają również jego producenta. Może to mieć związek z mało intuicyjnym interfejsem, który złośliwie można by nazwać „za-Moto-nym".

To oczywiście opinie ogólnikowe i nie każdy telefon danej marki je odzwierciedla – tym bardziej że często taki obiegowy wizerunek okazuje się krzywdzący i trudno go zmienić. Cierpi na tym firma **Sagem**, niegdyś kojarzona z tandetnymi aparatami o niskiej jakości, która jakiś czas temu zmieniła strategię działania i postawiła na niezawodność, zachowując jednocześnie stosunkowo niskie ceny. Okazuje się, że **telefony sprzedawane pod tą marką są – uwaga! – najmniej usterkowe na rynku** i najrzadziej trafiają do serwisów. Te aparaty oferują też bezsprzecznie najlepszy stosunek możliwości (i jakości) do ceny.

Telefon według potrzeb

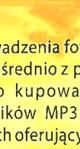
Jeśli wybieramy dla siebie telefon komórkowy, zawsze najważniejsze jest dostosowanie jego możliwości do potrzeb. Przed podjęciem jakiejkolwiek decyzji bezdyskusyjnie należy zrobić listę funkcji, jakimi aparat musi dysponować, a następnie zastanowić się dwa razy, czy wszystkie z nich są rzeczywiście niezbędne. Oczywiście zawsze warto mieć dostęp do bardziej rozbudowanych opcji, ale nie ma sensu płacić za nie teraz, skoro za kilka miesięcy, już w pierwszej połowie przyszłego roku, sporo obecnych nowinek pojawi się w modelach bardziej popularnych i tańszych. ■ **Tymon Smektała**

Wybór telefonu

Przyjęło się, że operatorzy sieci komórkowych i specjaliści od telekomunikacji dzielą dostępne na rynku aparaty na cztery grupy: basic, low-end, mid-end i high-end. Oto wybrane ciekawe modele w każdej z nich.

Basic

Najprostsze telefony: tylko z możliwością prowadzenia rozmów i wysyłania SMS-ów.



Samsung c170 – za design (płaski) i radio oraz wykonanie z dobrych materiałów.

Low-end

Tanie telefony dostępne w ofertach mieszanych (abonament + karty) i w najtańszych ofertach abonamentowych.

Sagem my411x – dużo funkcji i niska cena czynią go jednym z lepszych wyborów w tym segmencie.

Samsung e250 – stylistyką przypomina dużo droższy model Samsung b90 (ciekawy pomysł na tańszy aparat, który imituje droższy).

Mid-end

Telefony średniej klasy, w dużej części już obsługujące standard 3G, dostępne w ofertach abonamentowych z miesięcznymi opłatami ok. 50 złotych wzwyż.

Sony Ericsson K550i – zastąpił legendę K750, doskonała kamera 2 Mpix z autofokusem.

Nokia 6300 – następca legendarnych modeli 6230i i wcześniejszego 6310i, popularny wśród biznesmenów.

Sony Ericsson w880i – designerski walkman wykonany z dobrych materiałów, inżynierski majstersztyk – technologia 3G w ultrapłaskiej obudowie.

High-end

Aparaty najbardziej zaawansowane technologicznie, korzystające z najnowszych rozwiązań i funkcji.

Nokia N95 – drogi, ale ze wszystkimi funkcjami dostępnymi na rynku; wkrótce pojawi się nowa wersja z dyskiem twardym 8 GB.

Sony Ericsson P1 – najnowszy smartfon tej firmy ma funkcje mobilnego biura, skaner wizytówek, aparat cyfrowy 3,2 Mpix.

Co nowego?

W ostatnich miesiącach producenci telefonów wprowadzili do urządzeń wiele nowych rozwiązań, które są obecnie weryfikowane przez rynek. Największe ciekawostki to...

GPS

Nowość w telefonach komórkowych, a jednocześnie potencjalnie najbardziej pożądana przez użytkowników w niedalekiej przyszłości funkcja. Będzie używany nie tylko do wskazywania drogi i aktualnego położenia, ale także do lokalizacji usług (np. wskazywanie najbliższego kina). W przyszłym roku pojawi się w wielu telefonach Nokii, za dwa lata może być równie powszechny jak dziś np. bluetooth. Obecnie funkcję tę oferują rozsądnie wyceniona Nokia 6110 Navigator oraz Nokia N95.

Track ID

Aplikacja umożliwiająca rozpoznawanie utworów muzycznych z radia lub otoczenia poprzez połączenie z bazą danych w Internecie. Dostępna w telefonach Sony Ericsson z linii Walkman (m.in. W710, W850i).

Czujnik ruchu (akcelerometr)

Umożliwiający sterowanie funkcjami poprzez ruch telefonem, trochę podobnie jak w konsoli Nintendo Wii. Funkcję tę mają m.in. iPhone i Sony Ericsson K850i.

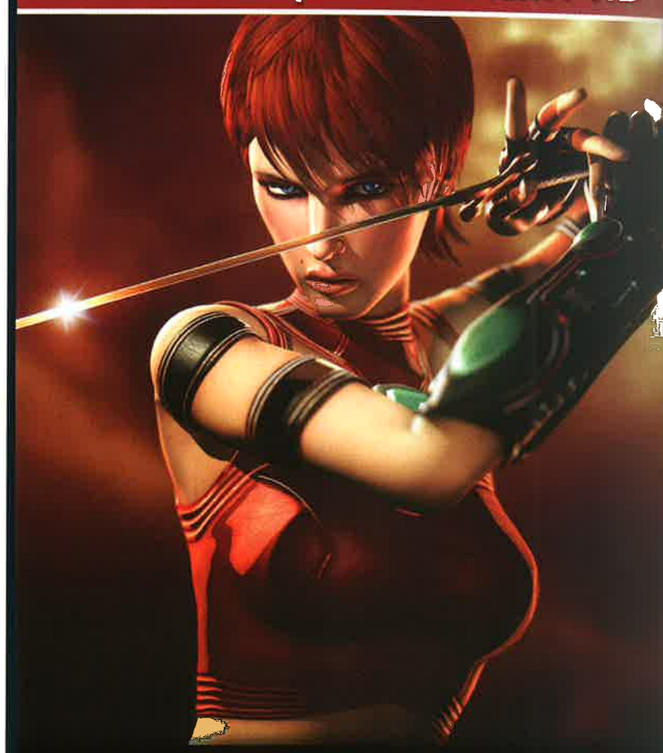
DivX

Popularny format zapisu filmów dostępny jest już również w telefonach, m.in. w Samsungu F500.

ATI RADEON GRAPHICS CROSSFIRE

Fascynujące wrażenia wizualne podczas gry

GRY HD · ZDJĘCIA HD · FILMY HD



Karty graficzne ATI Radeon™ Serii HD 2000 są już dostępne! Czy jesteś gotowy?

Karty graficzne ATI Radeon™ Serii HD 2000 pozwalają w pełni wykorzystać potencjał systemu **Windows Vista®** oraz **DirectX® 10**, gwarantując niezrównane efekty wizualne i emocje podczas gry. Daj się porwać technologii **ATI Avivo™ HD**, która dzięki wbudowanemu modułowi dźwięku przestrzennego gwarantuje niezapomniane wrażenia w czasie gry na wielkoformatowych ekranach. Technologia CrossFire™ przeznaczona do chipsetów AMD i Intel®, działająca w trybie plug-n-play, umożliwia łatwe zwiększenie wydajności w najbardziej wymagających grach.

Na co więc czekasz? Kup kartę graficzną ATI Radeon™ i jeszcze dziś wyzwól podczas gry pełen potencjał DirectX® 10!

ATI Radeon™ HD 2600

wyjątkowa kombinacja wydajności w grach DirectX 10 oraz wideo w rozdzielczości 1080p.

www.hd2000.eu

AMD Smarter Choice

© 2007 Advanced Micro Devices Inc. ATI, logo ATI, CrossFire, Avivo, Radeon oraz Fascynujące Wrażenia Wizualne są znakami towarowymi firmy Advanced Micro Devices Inc. Windows Vista oraz DirectX 10 są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Ten produkt zapewnia podstawowy poziom obsługi na komputerach skonfigurowanych zgodnie z wymaganiami systemu operacyjnego Microsoft Windows Vista™ – patrz Windowsvista.com/getready.

Ultimate device

Nokia N95

Obecnie absolutny ultimate device, czyli urządzenie ze wszystkimi możliwymi funkcjami i rozwiązaniami. Jego najmocniejsze punkty to GPS, aparat 5 Mpix z optyką firmy Carl Zeiss oraz wysokiej jakości odtwarzacz multimedialny. Tylko jeden mały minus – pożera mnóstwo energii i trzeba go często ładować.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 99 x 53 x 21 mm
Waga (z baterią): 120 g
Wyświetlacz: ok. 2,6", rozdzielczość 240 x 320 pikseli (QVGA), 16 milionów kolorów
Czas pracy: ok. 100 godzin
System operacyjny: S60/Symbian
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC/WMA, radio FM, odtwarzacz Real Player
Aparat/kamera: rozdzielczość 5 Mpix (aparat), VGA (kamera), wbudowany flash, dodatkowa kamera do połączeń wideo
Cena producenta: 2645 zł
Przykładowa cena w ofercie: aktualnie nie ma

Nawigator

Nokia 6110

Telefon komórkowy wyposażony w GPS i współpracującą z nim aplikację Nokia Navigator, a poza tym aparat 2 Mpix z dodatkową kamerką do wideorozmów, odtwarzacz audio z głośnikami i gniazdo pamięci na karty SD.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 101 x 49 x 20 mm
Waga (z baterią): 125 g
Wyświetlacz: ok. 2,2", rozdzielczość 320 x 240 pikseli (QVGA), 16 milionów kolorów
Czas pracy: ok. 120 godzin
System operacyjny: S60/Symbian
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC/ WMA, radio FM, odtwarzacz plików MPEG-4, obsługa flash, głośniki stereo z efektem 3D
Aparat/kamera: rozdzielczość 2 Mpix (aparat), VGA (kamera), wbudowany flash, dodatkowa kamera do połączeń wideo
Cena producenta: 1795 zł
Przykładowa cena w ofercie: jeszcze nie ma

Dla każdego

Sagem Myx411

Absolutny hit sprzedaży, cieszy się powodzeniem ze względu na niską cenę i bogaty zestaw opcji. Zgrabny telefon wyposażony w odtwarzacz MP3, aparat pracujący w rozdzielczości VGA, bluetooth.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 103 x 45 x 14 mm
Waga (z baterią): 85 g
Wyświetlacz: ok. 1,8", rozdzielczość 128 x 160 pikseli (QVGA), 65 tysięcy kolorów
Czas pracy: ok. 120 godzin
System operacyjny: interfejs Sagem
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC, radio FM, odtwarzacz plików 3GPP
Aparat/kamera: rozdzielczość VGA (aparat, kamera)
Cena producenta: 369 zł
Przykładowa cena w ofercie: 1 zł (oferty mix Era, Plus)

ANIME GATE
Magiczna przygoda w świecie podniebnych piratów!
Już na DVD VIDEO
odcinki 13-19
EREMENTAR GERAD
エレメンタル ジェレイド
INTERIA.PL merlin.pl FILMWEB Kazimierska vision

Klasyk

Nokia 3110 Classic

Prosty aparat 2G (poszerzony o obsługę nieco bardziej wydajnego protokołu transmisji danych Edge) z aparatem 1,3 Mpix, odtwarzaczem muzycznym z radiem i slotem na pamięci microSD. Następca telefonu oznaczonego tym samym numerem.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 108,5 x 45,7 x 15,6 mm
Waga (z baterią): 87 g
Wyświetlacz: ok. 2", rozdzielczość 128 x 160 pikseli (QVGA), 262 tysiące kolorów
Czas pracy: ok. 160 godzin
System operacyjny: Nokia S40
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC, radio FM, odtwarzacz plików MPEG-4
Aparat/kamera: rozdzielczość 1,3 Mpix (aparat), VGA (kamera)
Cena producenta: 549 zł
Przykładowa cena w ofercie: 1 zł (Era, umowa dwuletnia, abonament ok. 40 zł brutto)

Walkman

Sony Ericsson W610i

Ma świetny odtwarzacz plików MP3 (i naprawdę udane słuchaweczki) oraz korzysta z technologii Track ID. Jego atutem jest też ciekawy, modny design oraz aparat 2 Mpix z autofokusem i flashem. Dobra alternatywa dla nowszego i – niestety – wciąż droższego W880i.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 102 x 46 x 12 mm
Waga (z baterią): 93 g
Wyświetlacz: ok. 2", rozdzielczość 176 x 220 pikseli, 262 tysiące kolorów
Czas pracy: ok. 170 godzin
System operacyjny: interfejs Sony Ericsson
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC, radio FM, system Track ID, funkcje Walkman 2.0
Aparat/kamera: rozdzielczość 2 Mpix (aparat), VGA (kamera)
Cena producenta: 999 zł
Przykładowa cena w ofercie: aktualnie nie ma

Gadżet z Ameryki

iPhone

Najnowsze dostępne w sprzedaży dziecko Steve'a Jobsa – doskonale zaprojektowany telefon, który inne, tańsze i wyposażone w więcej funkcji aparaty pokonuje „tym czymś" – czyli miłym dla oka designem, prostotą użytkowania, dziesiątkami bajerów, które sprawiają, że chce się go mieć. W Polsce pojawi się w listopadzie.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 115 x 61 x 11,6 mm
Waga (z baterią): 135 g
Wyświetlacz: ok. 3,5", rozdzielczość 480 x 320 pikseli, 16 milionów kolorów
Czas pracy: ok. 110 godzin
System operacyjny: OS X
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC/AIFF, radio FM, odtwarzacz plików MPEG-4, dysk twardy o pojemności 8 GB
Aparat/kamera: rozdzielczość 2 Mpix (aparat)
Cena producenta: 399 $ (w Polsce jeszcze nie jest sprzedawany)
Przykładowa cena w ofercie: brak

Fotograf

Sony Ericsson K810i

Telefon wyposażony w bardzo dobry i bogaty w funkcje aparat fotograficzny o rozdzielczości 3,2 Mpix z autofokusem; korzysta z rozwiązań cyfrówek Sony Cyber-shot. Ponadto odtwarza pliki multimedialne i ma slot na kartę pamięci Memory Stick Micro.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 106 x 48 x 17 mm
Waga (z baterią): 115 g
Wyświetlacz: ok. 2", rozdzielczość 128 x 160 pikseli (QVGA), 262 tysiące kolorów
Czas pracy: ok. 180 godzin
System operacyjny: interfejs Sony Ericsson
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC, radio FM, system Track ID
Aparat/kamera: rozdzielczość 3,2 Mpix (aparat), VGA (kamera), dodatkowa kamera do połączeń wideo
Cena producenta: 1299 zł
Przykładowa cena w ofercie: 399 zł (Era, umowa dwuletnia, abonament ok. 100 zł brutto)

Halo? Czy to YouTube?

Samsung L760

Multimedialny telefon w ofercie jednego z operatorów od razu sprzedawany z kartą pamięci 1 GB. Ma funkcje automatyzujące umieszczanie filmików na serwisie YouTube, duży wyświetlacz, aparat o rozdzielczości 2 Mpix, odtwarzacz multimedialny. Wbrew pierwszemu wrażeniu bardzo lekki. UWAGA – część modeli może mieć kłopoty z odbieraniem SMS-ów w sieci Play, niezbędna jest prosta aktualizacja oprogramowania.

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 99,5 x 47 x 15 mm
Waga (z baterią): 92,8 g
Wyświetlacz: ok. 2", rozdzielczość 176 x 220 pikseli, 262 tysiące kolorów
Czas pracy: ok. 120 godzin
System operacyjny: Windows Mobile
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC/WMA, radio FM, odtwarzacz plików MPEG-4
Aparat/kamera: rozdzielczość 2 Mpix (aparat), VGA (kamera)
Cena producenta: 599 zł
Cena w ofercie: od 1 zł (Play, umowa dwuletnia, abonament ok. 50 zł brutto)

Dotknij go!

Samsung U700

Elegancki aparat z wyższej półki; w zamyśle konkurent Nokii N95 i Sony Ericssona P1. Ultracieńki, ciekawie zaprojektowany. Ma ekran dotykowy i aparat 3,2 Mpix z autofokusem. Zdobywca tytułu „Europejski Telefon Komórkowy 2007/2008".

Wymiary (długość, szerokość, grubość): 102 x 50 x 12 mm
Waga (z baterią): 86 g
Wyświetlacz: ok. 2", rozdzielczość 240 x 320 pikseli, 262 tysiące kolorów
Czas pracy: ok. 120 godzin
System operacyjny: Windows Mobile
Funkcje multimedialne: obsługa formatów MP3/AAC/WMA, odtwarzacz plików MPEG-4
Aparat/kamera: rozdzielczość 3,2 Mpix (aparat), VGA (kamera)
Cena producenta: 1399 zł
Przykładowa cena w ofercie: od 1 zł (Play, umowa dwuletnia, abonament ok. 150 zł brutto)

SHORTY

W listopadzie GeForce 8700...
Przecieków ciąg dalszy. Z najnowszych wynika, że G92 będzie sprzedawany jako 8700 GT/GTS i wcale GTX-om nie zagrozi. Ma być za to od nich znacząco tańszy (około $250, czyli poniżej 1000 zł!), a tylko niewiele wolniejszy (około 9500 punktów w 3D Marku 06).
www.nvidia.com

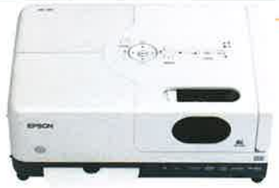
...i Radeon 2700
W tym samym czasie i w podobnej cenie pojawi się też Radeon HD 2700 XT. Ma to być obcięty o połowę z jednostek cieniujących 2900 XT, ale dzięki wyższej częstotliwości zegara powinien być równie szybki, co 8700. Na święta zapowiada się więc ciekawy pojedynek.
www.amd.com

A po nowym roku...
Wspominany miesiąc temu zupełnie nowy, superszybki układ Nvidii (kryptonim NV55) pojawi się natomiast dopiero po nowym roku. Akurat na czas, by konkurować z R680 AMD, który też ma wymiatać. O ile oczywiście żadna z firm nie będzie miała poślizgu...
www.nvidia.com

Vista i gry
Microsoft wypuścił łatkę poprawiającą wydajność Visty w grach. Zaleca go Nvidia (razem ze swoimi najnowszymi sterownikami), zwłaszcza jeśli masz problemy z płynnością przy pełnych detalach, np. w CoH, BF2142, Civ IV, HL2, LotR: BfME II, SupComie, czy R6: Vegas.
www.microsoft.com

Trzy rdzenie AMD
AMD zapowiedziało trójrdzeniowe wersje najnowszych procesorów Phenom (oznaczenie X3). Niby dziwne, ale tyle właśnie rdzeni ma procesor w konsoli X360, a twórcy gier multiplatformowych z dużą radością tę wiadomość przyjęli (a przynajmniej tak twierdzi AMD).
www.amd.com

Nokia N-Gage
Kiedyś nazywało się tak niezbyt udane połączenie komórki i konsoli, w nowej odsłonie będzie to... internetowy sklep z grami na komórki. Z ciekawostek: cena ma oscylować w granicy 6-10 euro, dostępne będą wersje demo, a współpracę zapowiedziały m.in. EA Sports, Capcom i Vivendi.
www.nokia.com



Projektor + DVD + DivX

EMP-DM1 to nowatorskie połączenie projektora (o rozdzielczości 480p) z odtwarzaczem DVD zgodnym z DivX, Video CD, SVCD, Audio-CD, MP3, WMA i JPEG, umieszczone w kompaktowej czarno-białej obudowie. Na jego wyposażeniu znajdują się wbudowane głośniki oraz złącze USB, dzięki któremu może również wyświetlać zdjęcia, np. z podłączonego zewnętrznego czytnika kart pamięci czy pendrive'a. Całość waży niecałe cztery kilogramy, zaś jego oficjalna cena w Polsce ma wynosić 2499 zł.
www.epson.pl

Muzyka dla koneserów

GigaWorks T40 to najnowsza propozycja Creative'a przeznaczona dla osób, którym zależy na jak najlepszej jakości dźwięku. Mimo braku subwoofera ich pasmo przenoszenia to 50 Hz-20 kHz, zaś specjalne rozmieszczenie dwóch średniotonowych przetworników z membranami z plecionego włókna szklanego oraz jednego wysokotonowego z kopułką tekstylną zapewnia bardzo precyzyjny, naturalny dźwięk. Do tego dochodzi gniazdo słuchawkowe, regulacja basów i sopranów oraz adapter pozwalający podłączyć je do konsoli czy odtwarzacza DVD. Cena? 499 złotych. Czy warto? Test w przyszłym numerze.
www.creative.pl

Aurvana X-Fi

Drugą muzyczną nowością Creative'a są highendowe słuchawki Aurvana X-Fi. Wyposażono je w duże, 40 mm neodymowe przetworniki, zapewniające dynamiczne i pełne detali brzmienie z precyzyjnym basem, układ aktywnej redukcji szumów otoczenia oraz technologie X-Fi Crystalizer i CMSS-3D, znane z najnowszych kart dźwiękowych tej firmy. Całość uzupełnia odłączany przewód, etui (słuchawki można złożyć, co ułatwia ich przenoszenie) oraz specjalna, gwarantująca wygodę konstrukcja zamkniętych muszli. Entuzjazm może jedynie ostudzić cena – 899 złotych. Cóż, jakość niestety kosztuje.
www.creative.pl

(Nie) tylko dla overclockerów

Na rynek płyt głównych przeznaczonych dla overclockerów wchodzi z modelem P35 MARS niezbyt dobrze znana w naszym kraju firma Foxconn. Produkt ten jest przedstawicielem nowej serii Quantum Force i będzie bezpośrednią konkurencją np. dla highendowych płyt Asusa z serii Republic of Gamers. Świetne chłodzenie chipsetu (heatpipe plus wentylator), rozbudowane opcje O/C w BIOS-ie i najnowszy chipset Intela to najważniejsze jego cechy, choć równie istotna jest też dość przystępna cena wynosząca w USA około $230.
www.foxconnchannel.com

Wieże z DVD

W najbliższym czasie na nasz rynek trafią nowe wieże firmy elta z serii „Sięgnij Gwiazd". Co w nich ciekawego? Wbudowany czytnik DVD, możliwość odtwarzania muzyki z kart pamięci oraz opcja konwersji z CD do MP3 to standard we wszystkich trzech nowych modelach, ale najwyższy z nich, Charlie, oferuje coś więcej. Wyposażono go w tuner TV (także cyfrowy, DVB-T) oraz ekran LCD o przekątnej 7 cali, dzięki czemu filmy czy telewizję można na nim oglądać bez potrzeby podłączania do telewizora. Cena – 999 zł.
www.elta.pl

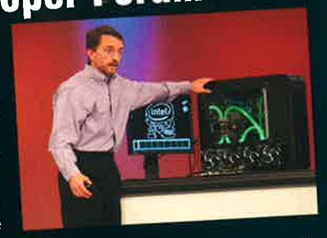
Gadżet numeru

OQO E2

Oto najmniejszy komputer, na którym można pracować z Vistą. W obudowie o wymiarach 142 x 84 x 26 mm i masie 454 g znajduje się między innymi panoramiczny, czuły na dotyk wyświetlacz (800 x 480 punktów), procesor 1,5 GHz, dysk o pojemności do 120 GB i 1 GB RAM-u. Do tego dochodzi komplet wyjść, WiFi i bluetooth oraz bateria wystarczająca na co najmniej 3 godziny pracy. Kruczek? Cena około 2000 euro za wersję z dyskiem 60 GB...
www.oqo.com

Wydarzenie miesiąca

Intel Developer Forum



W dniach 18-20.09 w San Francisco odbyła się konferencja IDF. I choć z grami bezpośrednio związana nie jest, pokazano na niej lub zapowiedziano kilka nowości, które mają znaczenie także dla graczy. Ot, choćby nowe procesory (nazwa kodowa Penryn) wykonane w technologii 45 nm – wersja czterordzeniowa chodziła standardowo na 3,6 GHz i biła wszystkie obecnie dostępne CPU. A udało się ją podkręcić do ponad 5,5 GHz! Pokazano też procesory ośmiordzeniowe, zapowiedziano 10-krotną redukcję poboru mocy przez chipset i CPU, przeznaczone dla przyszłorocznych notebooków. Mówiono też o zintegrowaniu chipów graficznych z procesorami (co ma spowodować 10-krotny wzrost ich wydajności do 2010) oraz zupełnie nowym, bardzo wielordzeniowym procesorze (kodowa nazwa Larrabee, a liczba jego rdzeni ma iść co najmniej w dziesiątki), który będzie można również używać do tworzenia grafiki. Wnioski? Premiera Core2 Duo była tylko sygnałem, że gigant się przebudził. Bo do prawdziwego ataku dopiero się przygotowuje.
www.intel.com

Nowe iPody

Nowe nano to 2-calowy ekran, możliwość odtwarzania filmów, ulepszony interfejs, trzy wbudowane gry (z możliwością dokupienia nowych w na www.itunes.com), bateria wystarczająca na 24 godziny słuchania muzyki lub 5 oglądania filmów. Ceny – 649 zł za wersję 4 GB, 849 za 8 GB. Z kolei nowe classic to przede wszystkim większe dyski – 160 GB (za 1599 zł) lub 80 GB (1199 zł). Także na tym modelu będzie można grać i odtwarzać filmy, zaś bateria ma wystarczyć na 40 godzin słuchania lub 5 oglądania. Najciekawiej prezentuje się iPod touch jako żywo przypominający iPhone'a. Ma ten sam interfejs, co telefon Apple'a, który prezentuje się świetnie na dużym, 3,5-calowym wyświetlaczu czułym na dotyk. Dodatkowo wyposażono go w WiFi, przeglądarkę internetową, umożliwia też bezpośrednie oglądanie filmików z YouTube'a i robienie zakupów w sklepie iTunes. Ceny? 1349 zł za wersję 8 GB lub 1777 zł za 16 GB.
www.apple.pl

Bellwood BFT 250B
Jak pogodzić radio bez MP3 w samochodzie i MP3 playera? Kupić odpowiedni nadajnik podłączany do przenośnego odtwarzacza. Na przykład BFT 250B – dość drogi, ale za to z dużymi możliwościami konfiguracji, wyświetlaczem LCD i niezłym wyglądem.
cena: 89 złotych
www.bellwood.pl

BenQ E1000
Duży, 3-calowy wyświetlacz, zoom 4x, 10 megapikseli, rozpoznawanie twarzy, możliwość zrobienia aż 12 zdjęć w ciągu sekundy, filmy w formacie 16:9 i stylowy wygląd to najważniejsze cechy nowego aparatu foto BenQ.
cena: 699 zł
www.benq.pl

Gigabyte GV-NX86T256H-ZL
Specjalnie dla miłośników wyciskania z karty graficznej ostatnich soków Gigabyte przygotował konstrukcję z wydajnym i cichym chłodzeniem opracowanym przez znaną firmę Zalman. Bonus: pełna wersja Neverwinter Nights 2.
Cena 448 zł
www.gigabyte.pl

iiyama B2403Ws
24 cale, rozdzielczość 1920 x 1200 (czyli FullHD), wbudowane głośniki, złącze HDMI, D-Sub, kabel DVI, funkcja pivot, matryca z czasem reakcji 3 ms i kontrastem 2000:1, i jeszcze jedno – popatrzcie na oficjalną cenę!
cena: 1999 zł
www.iiyama.pl

Pentagram Gecko
Lepiąca się do niemal każdej powierzchni podkładka to niezłe rozwiązanie problemu latających po samochodzie kluczy czy komórki. Przedmioty można do niej przylepiać dowolną liczbę razy – jeśli przestanie działać, wystarczy ją wymyć mydłem.
cena: 49 zł
www.pentagram.eu

Epson Travel Pack
Jeśli masz już superprzeglądarkę Epsona (test w numerze), warto też rozważyć dodatkowy zestaw akcesoriów zawierający m.in. etui, folię ochronną na ekran, ładowarkę samochodową i stojak, dzięki czemu może ona robić za ramkę na zdjęcia.
cena: 312 zł
www.epson.pl

DUAL BASS
media-tech
2 BASS sounds GOOD
MT 3316 TORNADA PRO DB
Niezwykły design, najlepsza jakość. 3-drożne kolumny satelitarne zapewnią idealną równowagę średnich i wysokich tonów, a technologia Dual Bass 2-drożny woofer. Poczuj moc 140W w drewnie i zyskaj coś więcej z MT 3316. Do zestawu można podłączyć PC, notebooka, odtwarzacze MP3/4, CD, DVD, konsolę do gier i czerpać radość ze słuchania muzyki, oglądania kina domowego lub szalonych gier dzięki głębi basów woofera. Pilot zdalnego sterowania oraz zewnętrzny procesor muzyczny z pełną regulacją dźwięku zapewnią komfort obsługi. MT 3316 TORNADA PRO DB ... niewiarygodny dźwięk... ozdoba twojego domu... poczucie luksusu...
Knows Your needs
www.media-tech.eu

>>> Wbrew pozorom Express jest zasilany przez akumulator, nie baterię AAA.

>>> Niewielki odtwarzacz o sporych możliwościach... i sporej cenie.

DAJCIE IM SANSĘ

Sansa Express 2 GB
Sansa e280 8 GB

Sansa Express 2GB | Cena: 285 zł | Dystrybutor: SanDisk | www.sandisk.com
Sansa e280 8GB | Cena: 815 zł | Dystrybutor: SanDisk | www.sandisk.com

DO TEJ pory raczej nieznajdująca się w pierwszej lidze producentów odtwarzaczy firma prowadzi intensywną ekspansję na rynku. Do testów dostaliśmy jednocześnie aż dwa nowe produkty – tańszą Sansę Express i bardziej „wypasioną" Sansę e280. Czy iPody mają powody do niepokoju?

Na początek wziąłem się za odtwarzacz mniejszy i tańszy – wersję Express. Kształtem przypomina nieco tańsze odtwarzacze w starym stylu – działające na baterię AAA, służące również za pendrive. Pozory jednak bardzo mylą. Zasilanie Sansy odbywa się przez wbudowaną baterię (do 15 godzin pracy) ładowaną przez port USB. **Niestety nie ma też możliwości korzystania ze sprzętu jak z klasycznej pamięci przenośnej**, gdyż... system nie rozpoznaje go jako dysku.

Transfer plików możliwy jest więc tylko poprzez Windows Media Playera. Teoretycznie wymagana jest (nielubiana przeze mnie) wersja 10, ale w praktyce kopiować się da również na 9 (choć w innej już instrukcji jest informacja, że odtwarzacz powinien zostać rozpoznany jako dysk – może w jakiejś nadchodzącej wersji firmware'u zostanie to naprawione?). Nie jest to jednak w żadnym razie rozwiązanie wygodne – przeciwnie, jest wręcz upierdliwe, a niemożność skopiowania zwykłego pliku tekstowego po to, by go przekazać bezproblemowo koledze to naprawdę bardzo poważna wada.

Plusem odtwarzacza jest za to bardzo dobre radio. Wszelkie stacje wyszukiwało bez najmniejszych problemów, nie było też żadnych kłopotów z odbiorem, również w zamkniętych pomieszczeniach. Całkiem poprawne są także słuchawki (na szczęście bez naszyjnika, takowy dołączany jest osobno) – jakość dźwięku może nie zadowoli melomana, ale przeciętny użytkownik nie powinien narzekać. Krótko mówiąc, **Sansa Express to ciekawa propozycja dla kogoś, kto nieczęsto zmienia muzykę w odtwarzaczu i zależy mu na dobrze grającym radiu.** Na uwagę zasługuje też względnie niewysoka cena.

Ze znacznie wyższej półki jest za to druga propozycja SanDiska – Sansa e280 wyposażona w 8 GB pamięci. To już urządzenie oferujące znacznie większe możliwości. Podobnie jak w przypadku wersji Express, tu również odtwarzacz został wyposażony w slot na kartę microSD – format może mało popularny (używany np. w niektórych komórkach), ale zawsze dający możliwość powiększenia pamięci o dodatkowy gigabajt.

Teoretycznie największą zaletą e280 jest względnie duży wyświetlacz. W praktyce jednak cierpi on na klasyczną przypadłość – **ma bardzo niewielkie kąty widzenia**. Do tego stopnia, że jeśli patrzysz na niego z niewielkiej odległości, lewe oko widzi co innego niż prawe, a to powoduje duże uczucie dyskomfortu. Projektanci pewnie dlatego w ogóle zrezygnowali z oferowania użytkownikom opcji odczytywania e-booków...

Jeśli chodzi o zastosowania multimedialne, ze względu na wymienioną wadę są one znacząco ograniczone. Oglądanie filmików i zdjęć nie jest szczególnie komfortowe, podobnie zresztą jak ich kopiowanie do odtwarzacza. Choć e280 może być (po zmianie trybu USB) w systemie rozpoznawany jako dysk, kopiowanie nań grafik i filmów wymaga wcześniejszej konwersji za pomocą dołączonego oprogramowania. Szczególnie dziwne jest to w przypadku zdjęć, z którymi konkurencja radzi sobie bez kłopotu.

Odtwarzacz wyposażony jest także w radio i dyktafon, które sprawdzają się poprawnie, ale nieco gorzej niż w tańszej Sansie Express. Do tego **kolejną wadą urządzenia SanDiska jest w gruncie rzeczy mało intuicyjne sterowanie**. Szczególnie nie przypadły mi do gustu przyciski umieszczone wokół dużego pokrętła pośrodku – naciskanie ich jest utrudnione, gdyż są zdecydowanie za wąskie. Jak za taką cenę – nie mogę e280 szczerze polecić. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar Sansa Express 2GB

Konkrety

Wbudowana pamięć: 2 GB
Obsługiwane formaty: MP3, WMA, WAV
Ekran: OLED, 4 linie
Radio: z nagrywaniem
Dyktafon
Czytnik kart microSD
Bateria: wbudowana, do 15 godzin pracy
Transfer: USB, konieczny WMP 10 do transferu plików
Dodatki: naszyjnik

Rzeczywisty wymiar Sansa e280 8GB

Konkrety

Obsługiwane formaty: MP3, WMA, MOV i BMP (po konwersji)
Pojemność: 8 GB
Ekran: kolorowy, 1,8"
Zasilanie: wymienialna wbudowana bateria, do 20h pracy
Slot na kartę microSD
Radio: z nagrywaniem
Dyktafon
Dodatkowe: futerał, naszyjnik

Sansa Express 2GB

POWER 5 | DODATKI 6 | ECO 5

- + bardzo dobre radio • jakość wykończenia poszczególnych elementów jest jak najbardziej poprawna • długi czas działania na baterii • slot na kartę microSD
- − nie działa jako dysk! • nie jest to sprzęt dla melomanów

Sansa e280 8GB

POWER 5 | DODATKI 7 | ECO 3

- + działa jako dysk • długie działanie bez ładowania • slot na microSD
- − obsługa • ekran • takie sobie radio • jak na to, co oferuje, bardzo wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Alternatywa

Logitech X-540
Zestaw 5.1 o łącznej mocy 70 W zaprojektowany dla graczy, zaopatrzony w przewodowy kontroler i sporo tańszy. Subwoofer 5,25", satelitki z dwiema membranami 2". Tryb Matrix pozwala na rozłożenie w przestrzeni dźwięku pochodzącego ze źródeł stereo.
www.logitech.pl
Cena: 369 zł

>>> Cyfrowe pokrętło otoczone jest pierścieniem przycisków, którymi wybieramy regulowany parametr.

5.1 ZAWSZE I WSZĘDZIE

Altec Lansing FX5051

Cena: 719 zł | Dystrybutor: Komputronik | www.alteclansing.com

Dwa miesiące temu przedstawiliśmy zaawansowany zestaw 2.1 Alteca, teraz czas się przyjrzeć kompletowi 5.1, również skierowanemu do bardziej zasobnych nabywców.

Zestaw składa się z 4 satelitek (membrana 40 mm + 18 mm gwizdek), głośnika centralnego i subwoofera. Ciekawa jest konstrukcja tego ostatniego – w drewnianej obudowie znalazły się dwa głośniki 6,5" działające jak jeden, co miało umożliwić osiągnięcie mocniejszego basu bez powiększania skrzynki. Satelitki są małe i zgrabne, co ułatwia ich rozstawienie. Podobnie jak w przypadku MX5021, w zestawie znalazł się przewodowy kontroler (z wyjściem słuchawkowym i wejściem dla zewnętrznego źródła dźwięku, np. odtwarzacza MP3) oraz pilot na podczerwień. Na tylnej ścianie subwoofera umieszczono przełącznik, którym wybieramy liczbę kanałów w zależności od źródła dźwięku (podłączając zwykły stereofoniczny sprzęt możemy w ten sposób wypuścić muzykę na wszystkie satelitki). Jeśli chodzi o design i wykonanie, zestaw robi dużo mniejsze wrażenie niż MX5021. Jest... zwykły.

Tym, co odróżnia FX505 od konkurencyjnych rozwiązań, jest fakt, że **nie potrzeba tu wielokanałowej karty, by cieszyć się dźwiękiem przestrzennym**. Zestaw da się podłączyć do komputera za pomocą złącza USB (pełni wtedy rolę zewnętrznej dźwiękówki), co być może ucieszy posiadaczy notebooków. Do komputerów stacjonarnych lepiej jednak kupić normalną kartę, ponieważ na obu komputerach, do których podłączałem ten komplet przez USB, trzeba było w systemie bardzo zmniejszyć głośność, inaczej dźwięk makabrycznie się przesterowywał. Tym niemniej to działa, przynajmniej częściowo, ponieważ nie wszystkie gry w pełni współpracują z takim rozwiązaniem.

Jakość dźwięku jest bardzo dobra, jednak po włączeniu – niezależnie od tego, czy podpiąłem zestaw przez USB, czy analogowo – **satelitki produkowały wyraźnie słyszalny szum, właściwie niezależny od poziomu głośności** (przy maksymalnej dodatkowo słychać bzyczenie). Nawet włączony wentylator biurkowy nie zagłuszał go całkowicie. Muzyki słuchało mi się jednak dobrze, a to ze względu na fakt, że FX5051 oferuje dość zrównoważone pasmo – nie odczuwałem typowego dla komputerowych „bzyczków" braku środka. Niskie tony, mimo specyficznej konstrukcji głośnika, mogłyby jednak być mocniejsze – nie lubię przebasowanego dźwięku, a tutaj musiałem odkręcić subwoofer na maksa, co oznacza, że innym może dołu brakować.

Nie da się ukryć, że zintegrowanie zestawu 5.1 i wielokanałowej karty dźwiękowej to bardzo ciekawy i oryginalny pomysł. Jednak ja nie wybrałbym FX5051 – zestaw gra bardzo dobrze, ale szumiące satelitki za bardzo mnie irytowały. ■ CormaC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Łączna moc (RMS): 89 W
Moc satelity (RMS): 12 W
Moc głośnika centralnego: 13 W
Moc subwoofera (RMS): 28 W
Pasmo przenoszenia: 40 Hz–20 KHz
Odstęp sygnału od szumu: 75 dB
Wymiary satelity: 80 x 58 x 177 mm
Wymiary subwoofera: 250 x 250 x 337 mm
Dodatkowe: nie wymaga karty 5.1 (połączenie przez USB), przewodowy kontroler, pilot na podczerwień, elementy do montażu na ścianie

Altec Lansing FX5051

POWER 7 | DODATKI 9 | ECO 4

- + nie wymaga karty 5.1 • dobra jakość dźwięku • pilot
- − słyszalne szumy • niezbyt mocny subwoofer • wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PANASONIC NV-GS80 | MULTIMEDIA STORAGE VIEWER P-5000

>>> Duży, panoramiczny wyświetlacz i zoom 32x to największe zalety kamery.

W PLENERZE I PRZY KOMPUTERZE

Panasonic NV-GS80

Cena: 1399 zł | Producent: Panasonic | www.panasonic.pl

DOBRA jakość, atrakcyjna cena i duże zoomy – tak najkrócej można scharakteryzować popularne modele kamer cyfrowych. Ale czy świat jest tak piękny jak na reklamach? W przypadku testowanego Panasonica jest z tym na szczęście całkiem nieźle.

Jak większość tanich modeli, **urządzenie wykorzystuje kasety miniDV, na których można zapisać 60 minut materiału wysokiej jakości**. Do tego dochodzi spory zoom optyczny (32x), optyczna stabilizacja obrazu, duży panoramiczny ekran o przekątnej 2,7 cala, a dla maniaków nawet tryb kamerki internetowej i oprogramowanie do edycji filmów. **W praniu GS80 sprawdzał się bardzo dobrze, choć przy bardzo słabym oświetleniu było tak sobie** – noktowizor to nie jest. Rzadko też korzystaliśmy z maksymalnego powiększenia przy filmowaniu z ręki – ze względu na problemy z nieruchomym trzymaniem kamery. Ale wystarczy się o coś oprzeć i problem znika. Dla nas bardziej przydatny byłby jednak szerszy maksymalny kąt widzenia (nawet kosztem zoomu), ale to jest już domeną znacznie droższych modeli. Standardem jest też niestety **dość słaba bateria, na której udawało się zapisać średnio jedną kasetkę w wysokiej jakości**. Warto więc pomyśleć albo o zapasowym akumulatorku, albo o kupnie bardziej pojemnego modelu (dostępny jest nawet trzy razy mocniejszy).

W sumie NV-GS80 to sprzęt całkiem udany, o niezłych możliwościach i dobrej cenie. Jeśli tylko nie marzycie o filmowaniu w ciemności czy robieniu zdjęć, na pewno spełni wasze oczekiwania. Zwłaszcza gdy lubicie np. podglądać ptaki, bo maksymalne optyczne zbliżenie ma naprawdę imponujące. ■ **al**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Nośniki: miniDV
Masa: 450 g
Wymiary: 78,5 x 72,6 x 136,0 mm
Przetwornik: 1/6" CCD; łącznie 800 tys. pikseli, w tym efektywne: 400 tys. (4:3), 540 tys. (16:9) film/410 tys. (4:3), 550 tys. (16:9) zdjęcia
Zoom optyczny: 32x
Stabilizator obrazu: optyczny
Odpowiednik ogniskowej dla aparatu 35 mm: 44,0–1408 mm (4:3) / 36–1152 mm (16:9) (film) 43,3–1386 mm (4:3) / 35,3–1130 mm (16:9) (zdjęcia)
Jasność: f/1,8 (WIDE)/f/3,7 (TELE)
Średnica filtra: 37 mm
Minimalne oświetlenie: 2 luksy (Colour Night View)
Balans bieli: auto (ustawiany za pomocą czujnika podczerwieni)/w pomieszczeniu/na zewnątrz/poziom bieli
Wizjer kolorowy: 0,33" (113 tys. pikseli)
Wyświetlacz LCD: szerokokątny 2,7" LCD (123 tys. pikseli)
Mikrofon: stereo z funkcją zoom i funkcją wyciszania wiatru
Menu na wyświetlaczu: tak (języki: angielski/niemiecki/francuski/włoski/duński/szwedzki/hiszpański/polski/czeski/turecki)
Funkcja kamery internetowej: tak (Motion JPEG 320 x 240 około 6 kl./s)

ZŁĄCZA
AV (mini): wyjście
USB: 2.0 (mini B)
DV (IEEE1394): wyjście

PRZEGLĄDARKA Z WODOTRYSKIEM

>>> Normalne złącze USB pozwala skopiować fotografie z dowolnego aparatu, nawet jeśli używa nietypowych kart pamięci.

Multimedia Storage Viewer P-5000

Cena: 2749 zł | Producent: Epson | www.epson.pl

ODTWARZACZY multimedialnych na rynku nie brakuje. Nie ma też problemów z kupnem fotobanków, które umożliwiają skopiowanie zdjęć z karty pamięci używanej w cyfrówce na wewnętrzny dysk o dużej pojemności. Osobną kategorię – głównie ze względu na wyższą cenę – stanowią przeglądarki do zdjęć.

P-5000 to coś jeszcze lepszego: **połączenie fotobanku wyposażonego w 4-calowy, świetnej jakości ekran i dużego, 80 GB dysku twardego z odtwarzaczem multimediów**. W obu tych rolach urządzenie sprawdza się super, w czym duża zasługa wyświetlacza (jest niesamowity) i dostępnych opcji. Poza zwykłymi JPG-ami oglądać można RAW-y z większości popularnych lustrzanek, a na to popularne fotobanki nie pozwalają. Jest też oczywiście zoom, a nawet możliwość zobaczenia parametrów, z jakimi zdjęcie zostało wykonane. Do tego dane można kopiować zarówno poprzez wbudowany czytnik kart CF i SD (inne można podłączyć przez opcjonalną przejściówkę na CF), jak i przez kabel USB. Dla fotografa – bomba!

P-5000 świetnie się sprawdza również jako odtwarzacz multimediów: pozwala słuchać muzyki w MP3 i WMA, oglądać filmy w formacie DivX, MPEG, MP4, WMV (bez DRM) i MOV, ma także wyjście audio i wideo oraz wbudowany głośnik. Co ważne, PC-ty widzą je jako zewnętrzny dysk, nie trzeba więc instalować dodatkowego softu (choć taki jest dostarczany, pozwala np. na automatyczny backup danych).

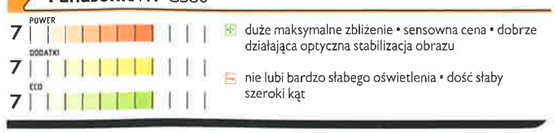
Jeśli do tego dodać bardzo dobrą jakość wykonania, przejrzyste menu i niezłą baterię... Cóż, **jedyną wadą jest cena**. Nie da się ukryć, że na nasze warunki zaporowa. Jeśli kogoś na taki wydatek stać, lepszego kombajnu nie znajdzie. ■ **al**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Wyświetlacz: 4 cale, 640 x 480
Liczba kolorów: 16,77 miliona
Pojemność HDD: 80 GB
Wymiary: 150 x 89 x 33 mm
Wbudowane czytniki: CF i SD (inne formaty obsługiwane po dokupieniu opcjonalnej przejściówki na CF)
Czas działania na baterii: około 3 h przy oglądaniu zdjęć i filmów, 6 h przy słuchaniu muzyki
Wejścia USB: 2 (Host oraz Device)
Inne wejścia/wyjścia: audio (mini jack), wideo (mini jack)
Formaty audio: M4a, MP3 (oba do 320 kbps), WMA (48-192 kbps)
Formaty wideo: AVI, DivX, MOV, MP4, M4v, WMV, MPG, VOB. ASF (wszystkie od 320 x 240 do 720 x 480 przy 30 klatkach/s)

Panasonic NV-GS80



- duże maksymalne zbliżenie • sensowna cena • dobrze działająca optyczna stabilizacja obrazu
- nie lubi bardzo słabego oświetlenia • dość słaby szeroki kąt

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Multimedia Storage Viewer P-5000

- świetny wyświetlacz • kompatybilny z popularnymi formatami • dobra bateria • jakość wykonania
- cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GENIUS TRAVELLER 515 LASER I GENIUS ERGOMEDIA 500

>>> Kółko optyczne w całej okrągłości.

TYLKO DLA NOTEBOOKÓW

>>> Niepozorna, ale ma to coś...

Genius Traveller 515 Laser

Cena: 71,99 zł | Producent: genius | Dystrybutor: Yamo | www.yamo.pl

NIE MAM najmniejszych wątpliwości – najważniejszym wynalazkiem ostatnich lat historii komputerów osobistych było koło. A właściwie kółeczko, dzięki któremu komputerowa myszka stała się bezkonkurencyjna i dziś nie sposób już wyobrazić sobie przeglądania dokumentów „na piechotę".

Z twierdzeniem takim jednak zdaje się nie zgadzać Genius, którego Traveller 515 Laser mechanicznej rolki nie ma. Na szczęście nie oznacza to próby odwrócenia biegu dziejów i ich produkt wyposażony został w „kółko optyczne" – obszar dotykowy, działający jak touchpad. Przy jego użyciu możliwe jest przewijanie okien (pionowo i poziomo), również w przyspieszeniu.

Traveller 515 Laser, zgodnie z nazwą, to **mysz laserowa o czułości 1600 dpi** (z możliwością zmiany na 800) przez system rozpoznawana jako 4D Scroll Mouse. Dodatkowe oprogramowanie ioCentre (zajmujące 80 MB na HDD) pozwala zdefiniować funkcje wszystkich przycisków. Jest to o tyle ważne, że prócz standardowych trzech Traveller 515 ma dwa dodatkowe. Pierwszym jest Flip 3D, czyli... zamiennik kombinacji Alt-Tab, umożliwiający „wymienianie" otwartych okien. Drugim „przycisk inteligentnego wyszukiwania" zaznaczonego słowa na wybranej stronie (możliwa jest podmiana na funkcję systemową).

Genius Traveller 515 Laser nie jest naturalnie pierwszym gryzoniem tego typu – tytuł prekursora należy się Saitekowi Obsidian, jednak jak na mysz notebookową (a więc znacznie mniejszą i mniej wygodną od „stołowych") naprawdę może się podobać. ■ **gem**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Typ sensora: laser
Rozdzielczość: 1600/800 dpi
Typ interfejsu: USB
Liczba przycisków: 5 (w tym jeden w rolce)
Długość kabla: 170 cm
Waga: 106 g

Alternatywa

Obsidian Wireless Mouse
www.saitek.com
cena: 39,90 GBP

Pierwsza mysz z „kółkiem cyfrowym" i zarazem produkt ze zdecydowanie wyższej półki cenowej.

Dane szczególne: kosmiczny wygląd, WiFi, 5 przycisków, rozdzielność 1000 dpi.

JAKIE TAM ERGO...

Genius ErgoMedia 500

>>> Wygląd może i całkiem ciekawy, ale z użytecznością jest gorzej...

Cena: 109 zł | Producent: Genius | www.geniusnet.com.tw

UWAŻASZ się za (prawie) profesjonalnego gracza i nie używasz jeszcze specjalnej klawiaturopodobnej przystawki? Co tu mówić – dobrze robisz.

Progamerzy, wbrew temu, co niektóre firmy chciałyby nam wmówić, wcale nie korzystają z jakichś wymyślnych urządzeń. Dobra, prosta klawiatura bez udziwnień wystarcza w zupełności, zaś **ustrojstwa pokroju ErgoMedia 500 stworzone są głównie po to, by ładnie wyglądały i budziły zazdrość odwiedzających cię kolegów**.

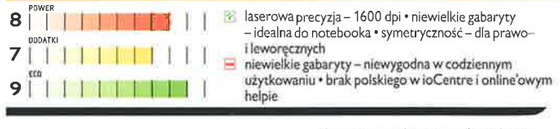
Produkt Geniusa nie stanowi żadnej rewolucji. Choć jego nazwa sugeruje ergonomiczność, wygoda użytkowania jest co najmniej wątpliwa. Przede wszystkim brak możliwości regulowania podkładki pod nadgarstek. Nie można jej odsunąć, więc osobom z większymi dłońmi będzie po prostu niewygodnie. Zastrzeżenia mam też do kilku innych rzeczy. Za pomocą dołączonego oprogramowania nie można ustawić wszystkich przycisków (D-pad zawsze działa tak jak kursory), ich standardowe obłożenie jest bardzo dziwne (Tab pod blokiem WSAD?), a ułożenie sprawia, że **sprzęt wręcz przeszkadza w sterowaniu w FPS-ach.** Oczywiście może to być spowodowane tym, że do obsługi trzeba się przyzwyczaić przez dłuższy czas. Pytanie tylko, czy jest sens przez jakiś czas się męczyć i jeszcze dodatkowo za to płacić?. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Podświetlenie klawiszy: nieregulowane, niebieskie
Makra: możliwość przypisania do 11 klawiszy
Transfer: USB
Dodatkowe: wyjścia słuchawkowe i mikrofonowe, pokrętło myszy, D-pad działający jak kursory, 3 predefiniowane tryby pracy
Możliwość regulacji podstawki: brak

Genius Traveller 515 Laser



- laserowa precyzja – 1600 dpi • niewielkie gabaryty – idealna do notebooka • symetryczność – dla prawo- i leworęcznych
- niewielkie gabaryty – niewygodna w codziennym użytkowaniu • brak polskiego w ioCentre i online'owym helpie

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Genius ErgoMedia 500

- możliwość przekopiowania ustawień do urządzenia • wbudowana karta dźwiękowa
- nieergonomiczne ułożenie klawiszy i brak regulacji podstawki • niemożność ustalenia funkcji dla D-pada • dziwne standardowe ułożenie klawiszy

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy Pentium Dual Core z 8800GTS, Athlona z Radeonem X1950 Pro, komputer Qnia i... podkręcony Quad Core z dwoma GTX-ami! Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 oraz najnowszych wersji dem Lost Planet oraz World in Conflict. Dlaczego zrezygnowaliśmy z Company of Heroes oraz S.T.A.L.K.E.R.-a? Bo nawet na Eco działały one bardzo dobrze, a z najnowszymi grami tak już niestety nie jest...

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

Poniżej prezentujemy najszybsze komputery w każdej z trzech kategorii (kryterium to liczba punktów w teście 3DMark 06). Uwaga: podajemy ceny aktualne w chwili testowania. W przypadku starszych konfiguracji aktualna cena może być sporo niższa, ale w niektórych przypadkach mogą się pojawić problemy z dostępnością niektórych komponentów.

Najlepsze w 3DMarku 06	Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark 06	3D/Cena
	Eco IX O/C	Intel Pentium Dual Core E2140 @ 3 GHz	GoodRam DDR2 512 MB 800 MHz x2	Galaxy GeForce 8600 GE 256 MB	EVGA nForce 650i Ultra Mainboard	2016	5581	276,84
	Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3 Ghz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Asus Radeon HD 2900 XT 512 MB	Asus P5B Deluxe	3961	10559	266,57
	Power X O/C	Intel Core2 Quad Q6600 @ 2,75 GHz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Gainward GeForce 8800 GTX 768MB x2	Asus P5N32-E SLI	7623	14738	193,34

Zestaw Sensilo CD-Action Eco X

Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 4200+ BOX	287 zł
Karta graficzna	Radeon X1950 Pro Sapphire 256 MB TVHD/2x DVI	579 zł
Płyta główna	Abit AN52	273 zł
Pamięć	Kingston DDR2 2x 1 GB 667 MHz CL5	240 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	204 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + soft (Serial ATA, Vista)	104 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	166 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W	171 zł
Cena całości		2024 zł

Dlaczego?

Miesiąc temu mieliśmy podkręconego Intela, teraz AMD z Radeonem X1950 Pro. Była już wprawdzie dość podobna konfiguracja w testach, ale dawno – w numerze lutowym. Jako że X1950 nadal uchodzi za bardzo szybką kartę, postanowiliśmy odświeżyć pamięć, przy okazji stosując obecnie dostępne komponenty i dokładając trochę RAM-u (wtedy 1 GB wystarczało nawet w zestawie Gamer, ale obecne gry znacznie lepiej czują się przy 2 GB). Wyniki? Cóż, Eco IX O/C (z Pentium Dual Core i 8600 GE – wyniki przypominamy w nawiasach) wypadło lepiej, choć kosztuje niemal tyle samo. Fakt, że ma tylko 1 GB RAM-u, a za rozszerzenie pamięci trzeba by dopłacić, ale nawet wtedy różnica w cenie nie będzie przekraczała 100 złotych.

Alternatywy

Eco IX O/C jest – po podkręceniu procesora – najszybszym testowanym przez nas zestawem w cenie około 2000 zł. Owszem, by uzyskać tak dobre wyniki, trzeba się pobawić, ale na dobrej płycie głównej nie sprawia to problemu. Warto pamiętać, że IX ma tylko 1 GB RAM-u, ale na szczęście dopłata do 2 GB wynosi mniej niż 100 złotych. I jeszcze jedno – z testów wynika, że firmowo podkręcony 8600 GE wcale nie jest w nowych grach gorszy niż X1950 Pro, choć czy nie są to przypadkiem jedynie przekłamania 3D Marka, sprawdzimy dopiero w przyszłym numerze.

Dla kogo?

Eco X to najszybsza testowana przez nas konfiguracja w cenie około 2000 zł, która pełnię możliwości osiąga bez potrzeby wchodzenia do BIOS-u. Ale uwaga – nie jest zgodna z DX10, choć w chwili obecnej nie jest to jeszcze problem.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	4697 (5581)
SM 2.0:	1811 (2329)
HDR/SM 3.0:	2025 (2030)
CPU:	1683 (2588)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	31
1280 x 1024:	28
1680 x 1050:	27
Wysokie detale:	
800 x 600:	17
1280 x 1024:	13
1680 x 1050:	11

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	52
1280 x 1024:	27
1680 x 1050:	21
Wysokie detale:	
800 x 600:	28
1280 x 1024:	14
1680 x 1050:	11

Zestaw Sensilo CD-Action Gamer X O/C

Procesor	Intel Pentium Dual Core E2140 1,6 GHz (S775) BOX @ 3,0 GHz	251 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce 8800GTS 320 MB TV & 2x DVI (PCIe)	1159 zł
Płyta główna	EVGA nForce 650i Ultra	363 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 2 x 1B 800 MHz	262 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, serial ATA II, zapis prostopadły)	204 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + soft (Serial ATA, Vista)	104 zł
Obudowa	Chieftec BG-02BBSL	164 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W	171 zł
Cena całości		2678 zł

Dlaczego?

Wydajność podkręconych Pentium Dual Core jest na tyle duża, że teoretycznie można je pożenić z kartami droższymi i lepszymi niż GeForce 8600 czy Radeon X1950 Pro. Powinno się w rezultacie otrzymać wydajny komputer w bardzo przystępnej cenie. Gamer X O/C to odpowiedź na pytanie, jak się ma ta teoria do praktyki. W nawiasach prezentujemy osiągi, jakie uzyskał zestaw Gamer IV, oparty o sprzedawanego w podobnej cenie Athlona X2 3600+ – fakt, zestaw ten miał 1 GB RAM-u, ale w 3D Marku 06 nie ma to znaczenia. Co nie mniej istotne, Gamer X O/C osiągnął wyniki bardzo podobne do osiągniętych przez droższe zestawy Gamer VIII i IX. A to oznacza jedno – jest to najbardziej sensowny zakup, jeśli ktoś nie rozważa wchodzenia w droższe GTX-y.

Alternatywy

Jeśli planujesz grać w rozdzielczościach wyższych niż 1280 x 1024, rozsądnym pomysłem będzie wymiana karty graficznej albo na wersję z 640 MB RAM-u, albo też na Radeona 2900XT – choć w tym drugim przypadku niezbędne będzie także kupienie mocniejszego zasilacza, bo producent zaleca co najmniej 650 W. Obie modyfikacje podrożą zakup o około 300-500 zł, ale jeśli chcesz grać na 20-22-calowym panoramicznym monitorze, więcej pamięci na pewno ci się przyda.

Dla kogo?

Dla osób szukających szybkiego komputera w jak najbardziej rozsądnej cenie – a do tego niebojących się podkręcania. Fakt, że do grania w wyższych rozdzielczościach przydałaby się karta z nieco większą ilością pamięci, ale nawet wtedy cena zestawu nie powinna znacząco przekroczyć 3000 zł.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	9159 (6743)
SM 2.0:	3997 (3020)
HDR/SM 3.0:	3892 (3278)
CPU:	2611 (1488)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	50
1280 x 1024:	49
1680 x 1050:	45
Wysokie detale:	
800 x 600:	33
1280 x 1024:	28
1680 x 1050:	19

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	122
1280 x 1024:	63
1680 x 1050:	49
Wysokie detale:	
800 x 600:	69
1280 x 1024:	34
1680 x 1050:	23

Zestaw Sensilo CD-Action Power X O/C

Procesor	Intel Core2 Quad Q6600 2,40 GHz (S775) BOX @ 2,75 GHz	1044 zł
Karta graficzna	Gainward Bliss GeForce 8800 GTX 768 MB TV & 2x DVI (PCIe) x2	4198 zł
Płyta główna	Asus P5N32-E SLI PLUS NF650i	645 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	323 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, serial ATA II, zapis prostopadły)	313 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-RW SH-S203B bulk black + (serial ATA, Vista)	104 zł
Obudowa	NZXT Apollo Crafted Series Blue	299 zł
Zasilacz	Tagan 700W – U25 DualEngine	527 zł
Dodatkowo	Scythe Infinity (chłodzenie procesora)	170 zł
Cena całości		7623 zł

Dlaczego?

W numerze sierpniowym prezentowaliśmy pierwszy zestaw z SLI i procesorem czterordzeniowym, ale nie była to jeszcze wcale wersja ekstremalna. Coś znacznie bardziej zbliżonego do najlepszego komputera PC dla gracza prezentujemy za to teraz (wyniki Power VIII znajdziecie w nawiasach). Dwa GTX-y w SLI, jeden z najlepszych coolerów na procesorze i oczywiście cztery rdzenie – tym razem podkręcone. Nie są to najlepsze dostępne komponenty, ale dalsze zwiększenie wydajności wymagałoby dużo droższej obudowy i – idealnie – wymiany chłodzenia na wodne. Co ciekawe, barierą wcale nie był przegrzewający się procesor (jego temperatura ledwo przekroczyła 50 stopni przy pełnym obciążeniu), a – mimo rozbudowanego firmowego chłodzenia – chipset na płycie głównej. Nie powiem, trochę nas to zaskoczyło, ale swoje na pewno dołożyły znajdujące się w jego sąsiedztwie dwa GTX-y.

Alternatywy

Nowe gry bez problemu pójdą w maksymalnych detalach i rozdzielczościach rzędu 1680 x 1050 na kompie z jednym GTX-em i podkręconym C2D (np. Power V V2 O/C). A taka konfiguracja kosztuje o połowę mniej. Do tego warto też pamiętać, że takie wypasione komputery najszybciej tracą na wartości. Nawet jeśli musisz mieć procesor z czterema rdzeniami, wystarczy do niego pojedynczy GTX (np. Power IX, który też można – po zamontowaniu lepszego coolera – podkręcić), ewentualnie SLI z dwóch 8800GTS (np. Power VIII).

Dla kogo?

Dla osób, które nie muszą się liczyć z kasą i które szukają bardzo, bardzo szybkiego kompa z tradycyjnym chłodzeniem powietrznym.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	14738 (12441)
SM 2.0:	5646 (4956)
HDR/SM 3.0:	6943 (5579)
CPU:	4336 (3790)

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	58
1280 x 1024:	58
1680 x 1050:	58
Wysokie detale:	
800 x 600:	37
1280 x 1024:	36
1680 x 1050:	36

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	154
1280 x 1024:	138
1680 x 1050:	113
Wysokie detale:	
800 x 600:	128
1280 x 1024:	87
1680 x 1050:	69

Zestaw Qn'ika

Płyta główna	Gigabyte GA-K8NF-9	0 zł
Procesor	AMD Athlon 64 3000+	0 zł
Pamięć	Kingston DDR 2x512 MB PC3200 200 MHz	0 zł
Dysk twardy	WD Caviar SE Serial ATA Hard Drive WD1200JD (120 GB)	0 zł
Karta graficzna	WinFast PX7900 GS	0 zł
Napęd optyczny	LiteOn SOHW-1693S	0 zł
Obudowa	Codegen ATX 6061L-C10	0 zł
Zasilacz	Codegen 300X (350 W)	0 zł
Dodatkowe		0 zł
Cena całości		0 zł!!

O co chodzi?

Nie pytaj, skąd takie ceny, nie podam adresu sklepu. A serio: darmowość wzięła się stąd, że jest to maszyna służbowa – korzystam z niej w pracy. Od dwóch lat. Allor proponował mi, bym przedstawił tu swój domowy komputer, jednak nie chciałem, byście pękli ze śmiechu – GF4Ti nie wystarcza już do grania w nic poza PES-em 6.

Do czego?

Cóż za głupie pytanie – do oglądania gołych bab... A serio – do pracy, która składa się TYLKO w jakichś 20-30% z grania. Poza tym przede wszystkim zajmuje się obsługą tak zaawansowanych programów jak Word czy różne aplikacje Adobe...

Jak się sprawdza?

Jak widzicie obok – w WiC pograć się już nie da. Z innymi tytułami jest nieco lepiej, choć już dawno temu pożegnałem się z ustawieniami „max". Jednak jako maszyna do wysyłania maili i pisania bardzo wielu różnych rzeczy – sprawdza się znakomicie.

Najbliższe zmiany wg autora?

Zupełnie nowa, wypaśna maszyna, na którą ostrzę sobie zęby już od kilku miesięcy. Po wypuszczeniu tego numeru do druku zacznę się bardzo szeroko uśmiechać w tej sprawie do admina – tak długo, aż mi przyniesie Core2Duo, GeForce 8800GTX, co najmniej 2 GB RAM-u itp.

Co warto zmienić wg Allora?

Jeśli uśmiechanie się do admina nic nie da, najważniejsze to dodać 1 GB RAM-u – WiC cały czas coś doczytywał z dysku, stąd tak słabe wyniki. Kolejny krok to wymiana procesora na dwurdzeniowy. Później nowa karta graficzna i... mamy Gamera, a nawet (jeśli zdecydujemy się na GTX-a) Power – ale to już dużo droższa bajka.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	3451
SM 2.0:	1656
HDR/SM 3.0:	1657
CPU:	710

World in Conflict

Średnie detale:	
800 x 600:	12
1280 x 1024:	12
1680 x 1050:	10
Wysokie detale:	
800 x 600:	6
1280 x 1024:	6
1680 x 1050:	6

Lost Planet

Średnie detale:	
800 x 600:	40
1280 x 1024:	25
1680 x 1050:	19
Wysokie detale:	
800 x 600:	27
1280 x 1024:	14
1680 x 1050:	11

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**.

World in Conflict demo
Średnie detale – poziom detali Medium
Wysokie detale – poziom detali Very High

Lost Planet demo
Średnie detale – wszystkie opcje Medium lub Low, AA – wyłączone, Anizo x4
Wysokie detale – wszystkie opcje High, AA x4, Anizo x16

Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 20.09.2007.

Montuj z VirtualDubem

enki | „I would like to thank the Academy...

GAME PLAY

W poprzednim numerze pokazaliśmy, jak w prosty sposób tworzyć własne pliki AVI z zapisem rozgrywki. Jako że skomplikowane lubimy tylko kobiety, dziś spróbujemy w równie łatwy sposób połączyć je w dłuższą formę. Pliki, znaczy się, nie kobiety.

Głównym bohaterem dzisiejszego artykułu jest VirtualDub – niewielki opensource'owy program stworzony w 1998 roku przez Avery'ego Lee, wciąż rozwijany i cieszący się niesłabnącą popularnością wśród domorosłych kamerzystów i montażystów na całym świecie. I choć paradoksalnie do naszych potrzeb może się wydawać mało odpowiedni z racji tego, że jest aplikacją do tzw. edycji liniowej, to jednak **prostota jego obsługi i drzemiący w nim całkiem spory potencjał sprawiają, że zdecydowanie warto go sobie przybliżyć**.

Liniowy vs. nieliniowy

Zacznijmy jednak nieco przewrotnie, bo od największej wady programu, czyli liniowości edycji. Objawia się ona w chwili, gdy chcemy kilka klipów połączyć w jedną całość (czyli de facto osiągnąć nasz dzisiejszy cel). VirtualDub nie pozwala na takie operacje na filmach jak nakładanie, przenikanie, przejścia i tym podobne, co utrudnia montaż. O ile jednak nie chcemy stworzyć drugiego „Requiem dla snu" i mamy nieco wyobraźni oraz zapału, w kilka chwil możemy zmajstrować całkiem ciekawe „dziełko". A zresztą niech mnie poprawi, kto uważa, że cudaczne animacje przejść pomiędzy ujęciami nie kojarzą się głównie z nudnawymi filmami z wesel i innych tego typu imprez.

Najpoważniejszym jednak powodem, dla którego prezentujemy tu VirtualDuba, a nie – dajmy na to – Adobe Premiere Pro CS3 czy choćby Video Edit Magic, jest to, że ten pierwszy jest całkowicie darmowy, czego nie można powiedzieć o żadnym przyzwoitym programie do edycji nieliniowej. Na pytanie, co znaczy „przyzwoity", każdy może sobie odpowiedzieć sam, porównując na przykład darmowy Zwei-Stein z wersją próbną Video Edit Magic 4.3, które to aplikacje również zamieściliśmy na płycie...

Ale do rzeczy...

Po uruchomieniu programu i wczytaniu dowolnego filmu naszym oczom ukażą się dwa okna. Jest to funkcja bardzo pomocna w przypadku stosowania filtrów (o tym później), dzięki której można na bieżąco oglądać wprowadzone zmiany do filmu w oknie prawym i porównywać z oryginałem w oknie lewym. Oba można dowolnie skalować używając do tego kursora myszy, a także wyłączyć podgląd w każdym z nich z osobna z wykorzystaniem odpowiednio klawiszy F9 i F10.

Okno input – tu oglądamy oryginalną wersję naszego filmu.

Okno output pozwala na szybki podgląd zmian wprowadzonych w obrazie.

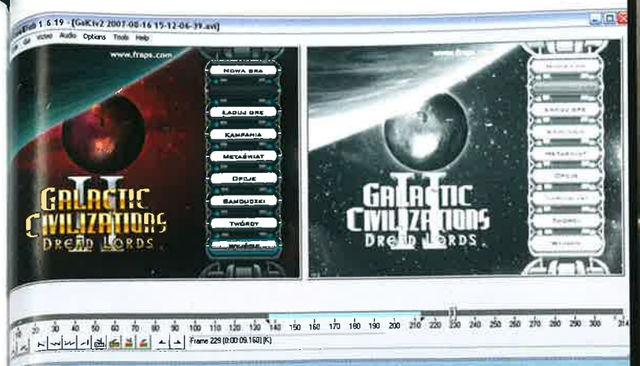
QUICK START (dla tych, co chcą szybko i bez całego tego „czytania") ;)

1. Otwieramy film: **File->Open video file...**
2. Przesuwając suwak po linii czasu klawiszami Home i End zaznaczamy fragmenty, które ewentualnie chcemy usunąć i kasujemy je klawiszem Delete.
3. Dołączamy kolejny klip: **File->Append AVI Segment...**
4. Patrz punkty 2 i 3 aż do momentu, gdy film będzie gotowy. Wtedy wybieramy kodek: **Video->Compression...**
5. A na koniec zapisujemy: **File->Save as AVI...**

Przeróżne przyciski do nawigacji po filmie – można również używać lewego i prawego przycisku myszy na suwaku.

Przyciski Mark in i Mark out służą do zaznaczenia fragmentu filmu do wycięcia.

Tak wygląda zaznaczony fragment klipu.



Tuż pod oknami znajduje się linia czasu wraz z ruchomym wskaźnikiem. Z pola tekstowego poniżej dowiemy się, na której klatce właśnie się znajduje oraz jaki czas od początku nagrania tej klatce odpowiada. Litera w kwadratowych nawiasach zaś oznacza jej typ, ale tym nie będziemy się tu zajmować (niemniej gorąco polecamy zapoznanie się z plikiem pomocy programu). Warto wiedzieć, że nawigować po filmie możemy zarówno używając na wskaźniku lewego, jak i prawego przycisku myszy, przy czym ten drugi pozwala robić to z większą dokładnością.

Pod linią czasu znajdują się przyciski również służące do nawigacji (ich opis pojawia się po przytrzymaniu na nich kursora) oraz dwa do zaznaczania fragmentów filmu do wycięcia – **Mark in** oraz **Mark out** – znajdujące się najbardziej na prawo. Do nich również przypisane są skróty klawiaturowe, tj. odpowiednio klawisze **Home** i **End**. To właśnie ich oraz klawisza Delete będziemy używać, by wyciąć niepotrzebne dłużyzny albo zarejestrowane potknięcia.

Kolejne klipy doczepiać można jedynie niczym wagony do składu, czyli za ostatnią klatką dotychczasowej kompilacji. Wykorzystuje się do tego komendę **File-> Append AVI Segment...** W tym właśnie tkwi główna niedogodność tego typu manipulacji filmami, która wymaga wcześniejszego przemyślenia, co i gdzie ma się w finalnym dziele znajdować. Dla krótkich, pięcio-, sześcioujęciowych filmów nie jest to jednak bardzo duże utrudnienie, a i z dłuższymi formami można sobie poradzić składając je najpierw oddzielnie po kilka ujęć, a dopiero na końcu łącząc w całość.

Należy pamiętać o tym, że **dodawać można jedynie klipy w tej samej rozdzielczości** i ewentualnie (choć też nie zawsze) skompresowane tym samym kodekiem. Najlepiej jednak, jak wspominaliśmy ostatnio, pracować na filmach nieskompresowanych. Skończone dzieło możemy zapisać klikając **File-> Save as AVI...** lub uprzednio wybrać odpowiedni kodek korzystając z **Video-> Compression...**

InFiltracja

Jak zostało powiedziane na początku – VirtualDub nie jest idealnym narzędziem do filmowego montażu, a tylko najbardziej przyjaznym z darmowych (zdanie to oczywiście subiektywne, a kto się nie zgadza i koniecznie musi to uzewnętrznić, niech argumentuje na adres redakcji). Główną jego siłą jest to, co może wyczyniać z obrazem, czyli jakie efekty można osiągnąć z jego pomocą.

Aby móc skorzystać z dobrodziejstw filtrów, należy wybrać **Video-> Filters...** lub wdusić **Ctrl + F**, a następnie w oknie, które się pojawi, kliknąć **Add...** i wybrać interesujący nas efekt. Co więcej, filtry można nakładać na siebie – wystarczy po prostu jeszcze raz nacisnąć **Add...** Efekty ich działania możemy obejrzeć natychmiast w oknie output (czyli prawym). Aby je utrwalić, zapisujemy film podanym wcześniej sposobem.

Każdy z wbudowanych filtrów (takich jak blur, resize, invert, threshold itd.) ma swój krótki opis w pliku pomocy, niemniej jest to tylko wierzchołek góry lodowej. W Sieci można bowiem znaleźć setki innych, napisanych przez internautów – i wciąż powstają nowe. Z dostępnych od zaraz jednak warto **w szczególności zainteresować się filtrem logo**, który pozwala umieścić na obrazie półprzezroczystą grafikę zapisaną w kilku najpopularniejszych formatach. **|CDA|**

Alternatywy 3

Jako że nie chcemy się wpisywać w niechlubną tradycję mediów lansujących jedną słuszną opcję, oto trzy pozycje alternatywne do VirtualDuba. Do wyboru, do koloru – wszystko na cover DVD.

Avi Tricks Classic – darmowa aplikacja również do edycji liniowej, ale pozwalająca na dodawanie przejść oraz większą swobodę w operowaniu podkładem dźwiękowym. Niestety stwarza problemy przy próbach edycji nieskompresowanych klipów. Niemniej warto sprawdzić.

Zwei-Stein – błyskotliwie nazwany, darmowy potworek do edycji nieliniowej od programistów zza Odry. Toporny jak Andrzej i brzydki jak Roman (albo na odwrót). Ale wciąż, jakby nie było, nieliniowy... Dla poszukiwaczy nowych wrażeń.

Video Edit Magic – przejrzysty i miły w obsłudze program do edycji nieliniowej. Pełna wersja kosztuje siedemdziesiąt dolarów, na płycie 30-dniowa wersja próbna, by chociaż przez chwilę móc zobaczyć, jak to się powinno robić.

1-szy
dwuformatowy odtwarzacz wysokiej rozdzielczości

SUPER MULTI BLUE

super multi blue

Łączy w sobie dwie najnowsze technologie oferując niespotykaną dotąd uniwersalność wszystkim tym, którzy cenią sobie wygodę odtwarzania zarówno formatu Blu-ray, jak i HD DVD. LG proponuje Super Multi Blue.

LG Life's Good
Blu-ray Disc HD DVD

Ogniwa paliwowe
bateriom śmierć

enki | Zatankuj swojego laptopa

Czukotka. Jesień. Minus dwadzieścia na zewnątrz, wewnątrz niewiele więcej. W takich chwilach pozostaje tylko dynamiczna, rozgrzewająca partyjka w pasjansa na laptopie. Ale jak zagrać, gdy bateria dawno padła, a do najbliższego gniazdka trzy dni jazdy zaprzęgiem reniferów?

Wbrew pozorom artykuł ten nie jest poradnikiem dla hardkorowych badaczy syberyjskich plemion. Wielu z nas doświadczyło lub jeszcze doświadczy problemów ze znalezieniem dostępu do sieci energetycznej czy to podczas wypoczynku na łonie natury (polecamy!), czy też po przejściu jakiegoś pomniejszego kataklizmu. I choć w przypadku zdarzeń losowych wystarczyć może obłożenie się UPS-ami i modły o szybką reakcję Odpowiednich Służb, to skorzystanie z komputera lub naładowanie komórki w leśniczówce może nastręczyć „nieco" problemów. No, chyba że mamy pod ręką **własną minielektrownię, czyli ogniwo paliwowe**.

Skąd ten prąd?!

Ogniwa paliwowe (z ang. *fuel cells*) to w skrócie urządzenia generujące energię elektryczną w reakcji utleniania dostarczanego do nich z zewnątrz paliwa – najczęściej wodoru. W przeciwieństwie do ogniw galwanicznych, czyli baterii i akumulatorów, nie muszą być uprzednio naładowane – **energia wytwarzana jest w nich na bieżąco, a jedynym ograniczeniem jej ilości jest pojemność zbiornika na paliwo**

>>> Prawie jak Ninja...

(który zawsze można w krótkim czasie ponownie napełnić). Jako że ogniwa zamieniają jedynie tlen i wodór na elektryczność oraz parę wodną, są przyjazne środowisku, a brak szybkiego spalania i ruchomych części (jak np. w silnikach spalinowych) sprawia, iż są dodatkowo bezpieczne, niezawodne i nie wydzielają dużych ilości ciepła.

Niestety w związku ze sporymi kosztami i problemami technologicznymi związanymi z przechowywaniem wodoru, ogniwa zasilane czystym H_2 – choć najwydajniejsze – są póki co rzadkością. Częściej stosuje się tandem: procesor paliwowy – ogniwo paliwowe. Ten pierwszy ma za zadanie odzyskać wodór z płynnego paliwa węglowodorowego (najczęściej metanolu, czyli alkoholu metylowego), który następnie zostaje użyty w ogniwie. W efekcie zmniejsza się sprawność takiej zamiany, czyli stosunek całkowitej energii zgromadzonej w paliwie do energii zeń „wyciągniętej", a także powstaje nowy produkt – dwutlenek węgla. Jednak wciąż wydajność tego typu ogniw znacznie przewyższa osiągi najlepszych współczesnych baterii i akumulatorów, które wykorzystujemy dziś do zasilania elektroniki. Wystarczy wspomnieć, że najnowsze dwudziestowatowe ogniwa do zasilania laptopów o wymiarach 5 x 10 cm plus zbiorniczek dochodzą do wartości jednej kilowatogodziny na kilogram paliwa, co daje średnio około **50 godzin pracy bez „tankowania"**.

Kałasz, turban i metanol

Choć ogniwa paliwowe niedługo będą miały osiemnasty krzyżyk na karku (wynalezione zostały w 1832 roku przez Christiana Friedricha Schönbeina), aż do końca dwudziestego wieku nie potrafiono sobie poradzić z licznymi problemami, które sprawiały, że ich użycie było nieopłacalne, a nawet częściej wręcz niebezpieczne. (Kolejne podejścia do tematu zwykle zamykano po gwałtownych eksplozjach wyjątkowo łatwopalnego wodoru, w których ginęli ludzie.)

Dzisiaj, jeżeli chodzi o zasilanie elektroniki, oprócz kwestii bezpieczeństwa istnieje kilka innych problemów, które mogą spowodować, że nie od razu przerzucimy się z baterii na paliwo alkoholowe. Jednym ze spędzających sen z powiek naukowców zagadnień jest drugi obok elektryczności produkt reakcji utleniania w ogniwie, czyli woda, a dokładnie jej obecność (czy to w stanie ciekłym, czy lotnym) w bliskim sąsiedztwie układów elektronicznych. Wiele wskazuje na to, że w zamian za tydzień pracy na jednym „tankowaniu" będziemy się musieli pogodzić z tym, że co jakiś czas naszemu laptopowi trzeba będzie opróżnić „pęcherz".

Elektrownia w ogródku

Technolodzy bynajmniej nie ograniczają pola zastosowań *fuel cells* li tylko do elektroniki. Zasilanie laptopów, telefonów komórkowych czy odtwarzaczy MP3 to w rzeczywistości niewielki obszar ich użyteczności. Co ważniejsze, w obliczu rychłego wyczerpania surowców naturalnych dotychczas wykorzystywanych do produkcji energii elektrycznej (ropa, węgiel) ogniwa paliwowe wydają się technologią o najpoważniejszych szansach ich zastąpienia. Ich szybki rozwój w ostatnich latach napędzany jest między innymi przez takie programy jak powstała w 2003 roku w USA *Hydrogen Fuel Initiative*, która ma na celu opracowanie technologii i gospodarki opartej o wodór do 2020 roku.

Mówiąc o gospodarce należy sobie wyobrazić, na przykład, zaopatrzenie każdego domu w system kogeneracji ciepła i elektryczności (CHP) oparty o wodorowe ogniwa paliwowe, pełniący rolę małej przydomowej elektrowni. Będzie on mógł pracować w zasadzie non stop dzięki bateriom słonecznym, które w trakcie dnia zapewnią na tyle dużo mocy, **by możliwe było wytwarzanie potrzebnej ilości wodoru z powietrza** (a dokładniej ze znajdującej się w nim pary wodnej). Wydzielone podczas pracy ogniwa ciepło będzie można wykorzystać do ogrzania domu, a nadwyżki wygenerowanej energii odsprzedać do sieci. Po postawieniu zaś takiego urządzenia w garażu przy okazji zyskamy możliwość tankowania napędzanego wodorem automobilu. I to wszystko właściwie za darmo! Nic więc dziwnego, że rząd ojczyzny George'a W. do tej pory przeznaczył na rozwój ogniw paliwowych i „wodorowej" infrastruktury ponad miliard dolarów, a przez kolejne trzynaście lat zamierza jeszcze wydać pięćset(!!!) razy tyle.

>>> OLED-owy laptop firmy LG. Niebieskie z bąbelkami to jego paliwo.

>>> „Proszę flaszkę metanolu, bo muszę popracować w terenie" – takie zamówienia przestaną nas wkrótce dziwić.

Polonez Hydro

Zostańmy jeszcze chwilę przy motoryzacji. Wydaje się, że kiedy wreszcie dotknie nas kryzys związany z wyczerpującymi się zasobami ropy (a dotknie, i to raczej pięścią niż palcem), splajtują międzynarodowe konsorcja i opadnie kurz po konfliktach o ostatnie krople czarnego złota, przed samochodami napędzanymi ogniwami paliwowymi zarysuje się świetlana przyszłość. Nawet nie wybiegając aż tak daleko do przodu już dziś można zauważyć, że w branży „się dzieje". Niemal każda z czołowych firm motoryzacyjnych testuje bądź za chwilę zacznie testować własne wersje FCV (Fuel Cell Vehicles). Niewykluczone, że dzięki takim zaletom jak znaczne ograniczenie wibracji oraz hałasu w porównaniu z silnikami spalinowymi, a także między innymi brak spalania paliwa podczas postoju, ujrzymy tego typu auta szybciej, niż chcieliby naftowi lobbyści.

Pierwsza publiczna „stacja wodorowa" powstała już w 2003 roku w Reykjaviku, gdzie zaopatruje w paliwo miejskie autobusy. Wschodnie koncerny, takie jak Honda i Hyundai, prezentują już projekty i concept-cary swoich osobowych FCV, czyli odpowiednio modeli FCX oraz Tuscon FCEV, o tak zwanych „hybrydach" nie wspominając. Brytyjczycy zaś zmontowali coś dla fanów dwóch kółek – ich ENV póki co ma dosyć lichy zasięg stu mil w terenie zurbanizowanym na jednym baku i ledwo dociąga do osiemdziesięciu kilometrów na godzinę, ale zawsze to jakiś start.

Z pieluchy do laptopa?

Potencjał ogniw paliwowych jest ogromny, a pole ich zastosowań stale się powiększa. Od produkcji energii elektrycznej na dużą i średnią skalę tu na Ziemi, ale i w stacjach kosmicznych, przez wspomaganie służb ratownictwa i wojska (jakby nie było, żołnierze armii co bardziej rozwiniętych krajów zamiast karabinów coraz częściej na pole walki zabierają laptopy, roboty i bezzałogowe pojazdy), do napędzania naszych samochodów, a nawet zabawek (patrz ramka).

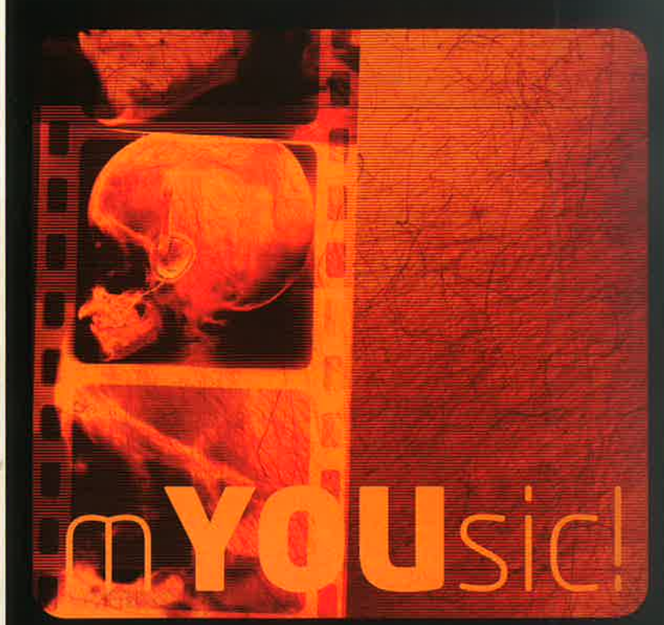
Co więcej, prowadzone są również prace nad innymi oprócz metanolu paliwami zasilającymi tandemy procesor-ogniwo, które będą jeszcze bezpieczniejsze w przechowywaniu i jeszcze tańsze. Prawdziwą furorę mogą tutaj zrobić systemy przystosowane do produkcji wodoru z biomasy (czyli szeroko pojętych odpadków organicznych).

Czy zatem któregoś kolejnego mroźnego syberyjskiego dnia będziemy mogli skorzystać z wytworów bogatej gorzelniczej tradycji Czukczów nie tylko ku pokrzepieniu własnego serca, ale również tego, które „bije" w naszym komputerze?

A może kiedyś do podtrzymania zarówno nas, jak i naszego laptopa przy życiu przez całą noc wystarczy nam jedna mocna kawa i dobrze pracujące nerki? Przyznaję, byłoby osobliwie w ten sposób zasilać swoją „maszynkę", ale za to... jak wygodnie! I ekologicznie! |CDA|

Po paliwo do wanny

H-Racer reklamowany jest jako „najlepiej sprzedający się na świecie produkt na ogniwa paliwowe" i choć specjaliści od marketingu mogliby jeszcze nieco popracować nad długością tego hasła, sam produkt robi wrażenie. Jest to stworzony przez firmę Horizon, całkiem zgrabnie (jak widać na załączonych obrazkach) zaprojektowany samochód-zabawka z silnikiem elektrycznym zasilanym ogniwem paliwowym. Wraz z nim w skład zestawu za dobre sto dolarów wchodzi zewnętrzny zbiornik-dystrybutor na wodę oraz bateria słoneczna, dzięki której zwykła kranówka może zostać zamieniona na wodór. Ten zaś tankowany jest bezpośrednio do „baku" stylowego samochodziku poprzez giętki wężyk. Twórcy H-Racera zdecydowali się zdjąć odpowiedzialność za kierowanie pojazdem z użytkowników, toteż może on obrać tylko jeden jedyny słuszny kierunek ruchu – „wpieriod" – ale kogo to obchodzi. Ważne, że zachwyt kolegów z podwórka (albo zza biurka) gwarantowany!



VANQUISH R TOUCH

Nowość! dotykowy panel obsługi

9/2007 9/2007 5/2007

Prawdziwie zmysłowy dotyk...

Idealnie płaska powierzchnia i czysta przyjemność użytkowania. Vanquish R Touch to pierwszy na rynku odtwarzacz z dotykowym panelem obsługi. Czytelność obrazu zapewnia 2.4-calowy ekran QVGA, a dzięki wbudowanemu wejściu na kartę pamięci micro SD zyskujemy dodatkowe miejsce na ulubioną muzykę, filmy i dane. Na uwagę zasługuje także bezpośrednia obsługa formatu mpeg-4 (avi), a także wysokiej jakości radio, dyktafon, e-book oraz e-album.

- dotykowy panel obsługi
- wyświetlacz 2.4" QVGA
- wejście na kartę microSD
- obsługa avi (mpeg-4)
- obsługa mp3, wma, wav, wmv, asf
- radio
- dyktafon
- e-album
- e-book
- karaoke
- gra logiczna typu tetris
- rozbudowany equalizer

VANQUISH RT VIDEO PRO

nadaje się do radia Nowość!

Radioaktywny z wizją...

Nadajnik FM, dzięki któremu możesz przesyłać swoją muzykę do dowolnego odbiornika radiowego, zamknięty w 7 milimetrach aluminiowej obudowy. Do tego nowoczesny design i duży, 2-calowy kolorowy ekran TFT. Urządzenie odtwarza pliki audio i video, posiada wbudowane radio z możliwością nagrywania audycji, dyktafon, przeglądarkę zdjęć. Ebook obsługuje polskie czcionki, kataloguje pliki oraz może służyć jako pendrive.

Pełna oferta odtwarzaczy dostępna na stronie
www.pentagram.pl

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

Wyłączny Dystrybutor - PENTAGRAM Europe, Warszawskie Centrum Dystrybucyjne, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

Mobilność i granie

Khedron (khedron@op.pl) | Gramy na laptopie?

Teoretycznie notebook to zwykły pecet upchnięty w bardzo ciasnej obudowie. W praktyce okazuje się, że tak naprawdę nie ma żadnych podzespołów wspólnych dla obu typów komputerów i co znacznie ważniejsze, ich przeznaczenie jest zupełnie odmienne.

Z tego powodu trudno tak naprawdę pisać o notebooku dla gracza. Jeśli nawet będzie on spełniał warunki techniczne niezbędne do uruchomienia najnowszych produkcji, to i tak w końcu okaże się, że granie na komputerach przenośnych sprawia znacznie mniej radości niż użycie do tego celu zwykłego komputera. To jednak dość subiektywne odczucie, które nie przez każdego musi być podzielane. W związku z tym dzisiejszy odcinek NDSN poświęcimy właśnie notebookom i ich podzespołom, ze szczególnym uwzględnieniem możliwości użycia ich jako zabawki do gier.

Ojciec, grać?

Zacznijmy od tego, co najważniejsze, czyli od kart graficznych. Notebookowych odmian układów jest nawet więcej niż tych z „dużych" komputerów. Niestety **producenci stosują często zabieg polegający na tym, że karta dla notebooka i peceta, mimo tej samej nazwy, jest w rzeczywistości zupełnie czym innym.** Doskonałym tego przykładem był mobilny Radeon 9700, w rzeczywistości zbliżony do zwykłego Radeona 9600, czyli będący zaledwie połówką prawdziwego 9700. W ATI mają chyba nadmiar speców od wymyślania tego typu chwytów, niestety spodobały się one także konkurencji.

Najwydajniejsze układy graficzne do notebooków pochodzą obecnie od Nvidii. Najwyżej w rankingu wydajności plasuje się GeForce 7950 GTX. 24 jednostki PS i 8 VS oraz zegar rdzenia 500 MHz i pamięci 1400 MHz zapewniają mu naprawdę ogromną wydajność. Nieco wolniejszy 7900 GTX różni się od niego niżej taktowanymi zegarami 500 i 1200 MHz odpowiednio dla rdzenia i pamięci. GeForce Go 7800 GTX to kolejne ogniwo. Wprawdzie opiera się na innym układzie, ale tym, co go najbardziej wyróżnia, są o kolejny stopień niższe taktowania zegarów – 375 i 1000 MHz. Identycznie taktowany 7900 GS ma 20 jednostek PS i 7 VS, przez co okazuje się od 7800 GTX nieco wolniejszy. Ostatnim z tej serii układem jest GeForce Go 7800. Z 16 jednostkami PS i 6 VS, mimo że wolniejszy od wcześniej omówionych kart, nadal doskonale radzi sobie we wszystkich grach.

Niestety wyżej opisane układy mają jedną wspólną i ogromną wadę – znajdziemy je tylko w bardzo drogich notebookach. W nieco przystępniejszych cenach możemy nabyć komputer z układem GeForce Go 7600 GT. Niestety drugi z 7600, wersja GS, ma nie tylko niżej taktowane zegary, ale także mniej jednostek PS. Rzadziej spotykany Go 7700 to w praktyce odmiana 7600 GT, z wolniej taktowanymi rdzeniem i pamięcią. Podobne różnice występują w przypadku GeForce Go 7400 i 7300. Wszystkie te karty obsługują DirectX 9c. Jeśli ktoś zapragnie „dziesiątki", także ma w czym wybierać – warto jednak zaznaczyć, że układów notebookowych również dotyczą wszelkie uwagi, z jakimi mogliście się zapoznać w poprzednim odcinku NDSN. GeForce 8700M GT ma 16 zunifikowanych jednostek PS i VS oraz rdzeń pracujący z szybkością 625 MHz i 1600 MHz pamięć. 8600M GT ma niższe zegary – 475 i 1400 MHz. 8600M GS to połowa możliwości większych braci (8 jednostek PS i VS), z zegarami 600 i 1400 MHz. 8400M GT to także 8 zunifikowanych jednostek, ale przy nieco niższych zegarach (450/1200 MHz). 8400M G ma zaledwie 4 jednostki PS/VS i zegary 400/1200 MHz. Tu trzeba przypomnieć pewną bardzo niepokojącą prawidłowość wyraźnie pojawiającą się podczas testów kart – modele obsługujące DX10 wypadają dobrze w benchmarkach, natomiast z wydajnością w grach bywa już bardzo różnie.

	Vertex Shader	Pixel Shader	Taktowanie rdzenia (MHz)	Taktowanie pamięci (MHz)	Magistrala pamięci (bit)	DirectX	3DMark05	3DMark06
Nvidia								
GeForce Go 7900 GTX	8	24	500	1200	256	9c	8400	4800
GeForce Go 7800 GTX	8	24	440	1100	256	9c	7000	4000
GeForce Go 7900 GS	7	20	375	100	256	9c	6200	3800
GeForce Go 7800	6	16	400	1100	256	9c	4000	2300
GeForce Go 7600 GT	5	12	500	1200	128	9c	4900	2900
GeForce Go 7600	5	8	350	700	128	9c	3200	1800
GeForce 8700M GT	16		625	1600	128	10	9000	4700
GeForce 8600M GT	16		475	1400	128	10	6000	3300
GeForce 8600M GS	8		600	1400	128	10	4400	2500
GeForce 8400M GS	8		400	1200	64	10	2300	1300
GeForce 8400M G	4		400	1200	64	10	1800	1100
ATI								
Mobility Radeon X1900	8	36	400	940	256	9c	7100	3300
Mobility Radeon X1800	6	12	450	100	256	9c	5700	3000
Mobility Radeon X1700	5	12	475	800	128	9c	4200	2100
Mobility Radeon X1600	5	12	450	940	128	9c	3800	1800
Mobility Radeon X1450	2	4	550	900	128	9c	2400	1100
Mobility Radeon X1400	2	4	445	500	128	9c	2200	1000
Mobility Radeon X1300	2	4	350	500	128	9c	1000	500
Mobility Radeon HD 2300	2	4	480	800	128	9c	1500	900
Mobility Radeon HD 2600 XT	24		700	1500	128	10	8700	4000
Mobility Radeon HD 2600	24		500	1200	128	10	5700	3000
Mobility Radeon HD 2400 XT	8		600	1400	128	10	3100	1800

Także AMD (ATI) dysponuje bardzo dużym wyborem notebookowych układów, choćby modelem X1900. Wprawdzie jego rdzeń pracuje z prędkością zaledwie 400 MHz, zaś pamięć 940 MHz, ale dzięki 36 jednostkom PS i 8 VS poradzi sobie nawet w takich grach jak Gothic 3. W X1800 znajdziemy 12 jednostek VS i 6 PS. Nieco wyższe zegary (450/1000) jednak pozwalają na utrzymanie dobrej wydajności. Nieco niżej lokują się X1700 i X1600, także z 12 jednostkami PS, ale z 5 VS. X1450 i X1400, z zaledwie 4 PS i 2 VS, z trudnością starczają do grania w średnio wymagające tytuły. W przypadku najnowszych kart serii X2xxx da się zauważyć tę samą prawidłowość, co przy Nvidii – wypadają nieźle w benchmarkach, gorzej podczas grania. Dokładniejsze zestawienie i opisy wydajnych układów graficznych spotykanych w notebookach znajdziecie w tabeli.

Procesory – szansa dla AMD

Różnicę pomiędzy notebookami a desktopami bardzo wyraźnie widać w przypadku zastosowanych w nich procesorów. W zwykłych komputerach układy Intela, dzięki doskonałej podatności na podkręcanie, mają nad AMD miażdżącą przewagę. Jednak w notebookach nie ma czegoś takiego jak overclocking (przynajmniej nie da się tego przeprowadzić rozsądnie), tak więc tutaj AMD i Intel toczą znacznie bardziej wyrównany pojedynek. Zarówno Core 2 Duo jak i Turion X2 to bardzo wydajne, 64-bitowe układy, które doskonale radzą sobie z wszelkimi stawianymi przed komputerem zadaniami. Ponieważ ich wydajność okazała się bardzo zbliżona, Intel zdecydował się na unowocześnienie własnej platformy. Zamiast jednej z procesorami dwurdzeniowymi w najnowszej odmianie Centrino – SantaRosa, udostępniono dwie platformy do zastosowań domowych i biznesowych. Należy jednak pamiętać, że mamy do czynienia z notebookami. To, co w przypadku zwykłego peceta dałoby duże korzyści, tutaj nie ma tak naprawdę większego znaczenia. Brak możliwości overclockingu czy też fakt, że poza dołożeniem pamięci, 99,99 procenta użytkowników nie przyjdzie do głowy pomysł unowocześniania takiego komputera, sprawia, że dokonane przez Intela zmiany okazały się zwykłym napinaniem mięśni, bez wyraźnego przełożenia na wymierne korzyści. Zatem **kupując notebooka należy bardziej zwracać uwagę na jego parametry niż to, czy jest oparty na platformie SantaRosa.**

AMD przygotowuje odpowiedź na ten krok – marketing to broń znacznie silniejsza niż rozsądek nabywców. Niemniej po nowej platformie tej firmy można się spodziewać znacznie większych korzyści niż w przypadku zmian dokonanych przez konkurencję.

Karta graficzna dla notebooka i peceta, mimo tej samej nazwy, jest w rzeczywistości zupełnie czym innym.

Czy w związku z tym warto kupować notebooki ze starszymi wersjami procesorów Intela – Core Duo, Celeron M i Pentium M? Te pierwsze dysponują bardzo dobrą wydajnością i na pewno Core Duo + GeForce Go 6600 będzie wielokrotnie wydajniejszy niż Core 2 Duo + GMA 950. Celerony M wystarczą do większości zastosowań i nadal taki procesor z kartą Mobile Radeon 9700 okaże się w grach sprawniejszy od wymienionej wcześniej platformy z C2D. Niemniej istnieje pewna dolna granica opłacalności produkcji notebooka i niestety komputery z Celeronami są położone niemal równie blisko niej, co te z Core Duo. Jeśli za jeden mamy zapłacić 2000, a za drugi 2100 zł, warto wybrać ten z procesorem dwurdzeniowym.

Na co jeszcze warto zwrócić uwagę?

Oczywiście notebook to także inne podzespoły. **Bardzo ważny jest rodzaj zastosowanego w nim dysku twardego i wcale nie chodzi tu o pojemność. Najistotniejszym parametrem jest szybkość obrotowa.** Obecnie mamy nawet do dyspozycji dyski z 7200 obr./min. Niestety są one dość drogie. Te z 5400 obr./min to najczęściej spotykane rozwiązanie – zapewniają wysoki kom-

positiWiFi

PENTAGRAM
sieci i komunikacja

Routery PENTAGRAM Cerberus to wysokoej jakości urządzenia sieciowe zapewniające doskonałe osiągi i stabilną pracę w każdych warunkach.

Cerberus P 6331-4A

- Idealny do Neostrady (ADSL - Aneks A)
- Maksymalny transfer 24Mb/s (ADSL 2+)
- DDNS
- Firewall (SPI / IP, MAC, Port, Protocol, URL & Application Filters)
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2
- QoS (UBR, CBR, VBR-rt, VBR-nrt)

Cerberus P 6381-0

- Idealny do sieci kablowych (DSL)
- DDNS
- Firewall
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2

WiFi™

Bezprzewodowe karty sieciowe PENTAGRAM horNET, to doskonałe rozwiązanie dla osób chcących uwolnić się od kabli lub stworzyć zupełnie nową sieć bez konieczności instalacji okablowania sieciowego.

horNET P 6122-L2

- Idealna do każdego komputera klasy PC
- szyfrowanie WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6122-09

- kompatybilna z Notebook i PC
- USB 2.0
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

horNET P 6123-09

- przeznaczona do komputerów przenośnych
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 350 m
- certyfikat WiFi

Pełna oferta urządzeń sieciowych dostępna na stronie
www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy - Multimedia Vision: www.mmv.pl, AB: www.ab.pl, ABC Data: www.abcdata.com.pl, Action: www.action.pl

fort pracy za niską cenę. Paradoksalnie wcale nie zniknęły dyski najwolniejsze – 4200 obr./min. Nadal są produkowane i to czasem z ogromnymi jak na notebooki pojemnościami. Zalecałbym ich unikanie – start systemu na tego typu urządzeniach trwa dość długo, podobnie jak dostęp do danych. W praktyce nie ma sensu kupowanie komputera z tak dużym i wolnym dyskiem twardym. Jeśli komuś zależy na magazynowaniu dużej ilości danych, znacznie lepszym rozwiązaniem będzie nabycie urządzenia z szybkim, ale nie ogromnym dyskiem (80–120 GB) i dokupienie do niego zewnętrznego nośnika na USB. W ten sposób tanio zyskamy dodatkowe GB przestrzeni na dane, które w dodatku znacznie łatwiej uzyskać i udostępnić innym komputerom.

Przed zakupem notebooka **bardzo uważnie należy się przyjrzeć jakości obrazu na jego wyświetlaczu oraz sprawdzić komfort i szybkość działania klawiatury**. To parametry niezwykle ważne, gdyż wpłyną na jakość użytkowania komputera. Warto też rozważyć zakup urządzenia z 17-calowym LCD. Komfort pracy, grania czy oglądania filmów będzie na nim znacznie wyższy niż na tradycyjnych 15,4".

Granie? Nie takie przyjemne

To tyle teorii – czas na praktykę. Powtórzę zdanie z początku artykułu – **notebook nie jest komputerem do grania**. To tak naprawdę wół roboczy, mogący pracować przez kilkanaście godzin na dobę i służący do zarabiania pieniędzy. W wolnych chwilach pozwala na słuchanie muzyki czy oglądanie filmów, doskonale nadaje się do podróży po Internecie i niemal wszystkich zastosowań z wyjątkiem... grania właśnie. Jeśli podstawowym zadaniem waszego komputera ma być używanie go jako platformy do gier, znacznie lepiej zrobicie składając tradycyjnego blaszaka.

Nawet jeśli za podobną sumę uzyskalibyście komputer i notebooka o zbliżonej wydajności, i tak ten pierwszy będzie znacznie lepszym wyborem. Najzwyczajniej w świecie sposób umieszczenia monitora czy praca klawiatury w przenośnym urządzeniu nie sprzyjają graniu. Brak możliwości wymiany podstawowych podzespołów sprawi, że notebook po dwóch latach będzie bezużyteczny. Oferowany z większością tych urządzeń Windows Vista to także nie najlepsze środowisko do gier, zwłaszcza w połączeniu z kartami DX9.

Druga sprawa – notebook, ze względu na specyfikę, wraz ze wzrostem zdolności do radzenia sobie z coraz bardziej wymagającymi grami staje się urządzeniem coraz mniej mobilnym. Tak więc wybieramy – albo długi czas pracy na bateriach i kiepska karta graficzna, albo doskonała karta w połączeniu z dużym ciężarem i czasem pracy wynoszącym kilkadziesiąt minut. Jeśli kupować notebooka zdolnego do pracy wyłącznie na zasilaniu sieciowym i ważącego na tyle dużo, że jego transport staje się kłopotliwy, to... warto z tego zrezygnować i złożyć za mniejszą cenę równie wydajny, a bardziej dostosowany do naszych potrzeb PC.

Producent – bardzo ważny „parametr"

Jeśli powyższe słowa nie zniechęciły was do zakupu przenośnego komputera, z pewnością chcielibyście wiedzieć, jakiej firmy urządzenie wybrać. Tutaj się troszkę zmieniło od poprzedniego artykułu na ten temat. **Nadal najlepsze notebooki produkuje Toshiba, ale najnowsze komputery tej firmy nieco straciły na jakości i niezawodności.**

Na drugim miejscu umieściłbym urządzenia HP. W przeciwieństwie do Toshiby, ta firma znacznie podniosła jakość i niezawodność ostatnich modeli. Korzystniejsza stała się także ich cena. Fujitsu-Siemens wciąż utrzymuje wysoki poziom. Nie zachwycają produkty Acera i Asusa. Wprawdzie te dwie firmy rywalizują ze sobą bardzo wyraźnie (np. topowe modele Acera to Ferrari, natomiast Asusa – Lamborghini), ale komfort użytkowania tych komputerów jest daleki od tego, co oferują HP lub Toshiba. To znów subiektywne odczucie, ale, szczególnie w przypadku tańszych modeli Asusa, razi topornośc wykonania i użytkowania. Entuzjazmu nie wzbudzają także IBM Lenovo i polski Aristo.

Po raz kolejny uczulę was na długość gwarancji urządzenia. Właściwie powinna być ona tak długa, jak długo zamierzacie używać komputera. Jeśli jest krótsza niż dwa lata, nie warto się notebookiem interesować. Na szczęście niemal zawsze za dodatkową opłatą można wydłużyć okres gwarancji. Naprawa tego typu komputera byłaby nieporównywalnie bardziej skomplikowana i kosztowna niż zwykłego PC.

Notebook do grania musiałby spełniać kilka sprzecznych warunków. To oraz sama specyfika tego typu komputerów powoduje, że warto się poważnie zastanowić, czy nie lepiej kupić stacjonarnego PC. Oczywiście ostateczna decyzja należy do was, ale mam nadzieję, że ten odcinek NDSN pomoże wam w jej podjęciu.

PS Podane poniżej ceny należy traktować jako orientacyjne. |CDA|

Asus Z53JP

Dobra karta graficzna umożliwia dość komfortowe granie, niska masa – mobilność, a dzięki wydajnemu procesorowi możemy go używać do poważnych zadań. Wprawdzie w tekście nieco narzekaliśmy na Asusa, ale na ten model warto zwrócić uwagę. Zalecenia – rozszerzyć RAM.

PROCESOR	Intel Core Duo T5500 (1,66 GHz, 2 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	ATI Mobility Radeon X1700
RAM	1 GB
WYŚWIETLACZ	15,4 cali 1280 x 800 pikseli
DYSK TWARDY	120 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	2,9 kg
CENA	4200 zł

Toshiba Satellite A200-1GB

Wydajność w grach podobna jak w modelu Qosmio, cena – kilkakrotnie niższa. Niestety mniejszy wyświetlacz może przeszkadzać, szczególnie podczas oglądania filmów. Niemniej to prawdziwy komputer przenośny. Może dość długo pracować na baterii (jak na sprzęt o tej wydajności), łatwiej mieści się w torbie i nie waży zbyt wiele.

PROCESOR	Core2 Duo T7300 (2 GHz, 4 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	ATI Mobility Radeon HD 2600
RAM	2 GB
WYŚWIETLACZ	15,4 cali 1280 x 800 pikseli
DYSK TWARDY	200 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	2,7 kg
CENA	5000 zł

HP Pavilion dv9500EW

Pograć na tym notebooku można, choć nie w najbardziej wymagające tytuły. Mimo to jest to bardzo uniwersalny komputer – 17-calowy monitor, duża klawiatura, wydajny procesor i 2 GB RAM-u czynią z niego doskonałe urządzenie do pracy i rozrywki.

PROCESOR	Core2 Duo T5450 (1,66 GHz, 2 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	Nvidia Geforce G8400
RAM	2 GB
WYŚWIETLACZ	17 cali 1440 x 900 pikseli
DYSK TWARDY	160 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	3 kg
CENA	4900 zł

Toshiba Satellite A210-128

Oparty na układach AMD notebook sprawdzi się znakomicie w każdym zadaniu, także w grach. Szybki procesor, wydajna grafika, duży dysk twardy, a do tego bardzo mała masa i estetyczne wykonanie – wyraźnie widać, że w rozwiązaniach dla komputerów przenośnych AMD trzyma się bardzo mocno. Na pewno ten notebook jest godny polecenia – wydajność niemal identyczna jak w modelu A200-1GB, a cena o 1000 zł niższa.

PROCESOR	AMD Turion 64 X2 TL-56 (1,8 GHz, 1 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	ATI Mobility Radeon HD 2600
RAM	2 GB
WYŚWIETLACZ	15,4 cali 1280 x 800 pikseli
DYSK TWARDY	200 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	2,7 kg
CENA	4000 zł

Toshiba Qosmio G40-11D

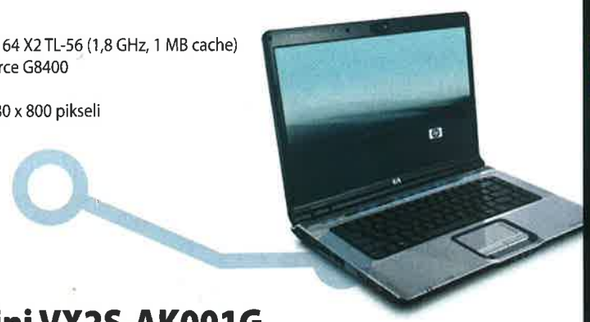
Na tym notebooku naprawdę da się pograć. Niezła karta graficzna, potężny procesor, 2 GB RAM-u. Obrazu dopełniają duże dyski twarde i wyświetlacz wysokiej rozdzielczości. Teoretycznie – ideał. W praktyce duże zużycie prądu i spory ciężar sprawiają, że taki komputer będzie używany tak samo jak zwykły domowy blaszak. Za połowę tej ceny (popatrzcie swoją drogą na cenę, ale trzymajcie się czegoś) możemy mieć znacznie lepszy „duży" komputer, wraz z monitorem, oryginalnym systemem i dodatkami.

PROCESOR	Core2 Duo T7700 (2,4 GHz, 4 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	Nvidia GeForce 8600M GT
RAM	2 GB
WYŚWIETLACZ	17 cali 1920 x 1200 pikseli
DYSK TWARDY	400 GB
NAPĘD OPTYCZNY	HD-DVD
WAGA	4,4 kg
CENA	12 500 zł (!)

HP Pavilion dv6510EW

Rozwiązanie dla minimalistów – jeśli chcesz grać, FarCry da się uruchomić bez problemów. Procesor AMD radzi sobie doskonale z wszelkimi zadaniami, a poza tym nie podbił korzystnej ceny. Przydałoby się tylko dorzucić dodatkowe 1 GB RAM-u.

PROCESOR	AMD Turion 64 X2 TL-56 (1,8 GHz, 1 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	Nvidia Geforce G8400
RAM	1 GB
WYŚWIETLACZ	15,4 cali 1280 x 800 pikseli
DYSK TWARDY	120 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	3 kg
CENA	3300 zł



Asus Lamborghini VX2S-AK001G

Jeśli cierpisz z powodu nadmiaru gotówki, lubisz błyszczeć wśród znajomych i snobizm to pierwsza z cech twojego charakteru, ten komputer będzie dla ciebie idealny. W dodatku **za bardzo wysoką cenę oferuje też dobrą wydajność, wyjątkowy design i nazwę jednego z producentów najbardziej prestiżowych samochodów świata**. Problem w tym, że notebook powinien być bardziej traktorem niż samochodem sportowym...

PROCESOR	Intel Core2 Duo T7500 (2,2 GHz, 4 MB cache)
KARTA GRAFICZNA	Nvidia GeForce 8600M GT
RAM	2 GB
WYŚWIETLACZ	15,4 cali 1680 x 1050 pikseli
DYSK TWARDY	200 GB
NAPĘD OPTYCZNY	DVD
WAGA	2,7 kg
CENA	11 000 zł (tjaaaa...)

Magazyn prawie kulturalny

KSIĄŻKA

Za króla, ojczyznę i garść złota

W kraju, gdzie martyrologia wojenna jest wpisana w całą jego historię i po dziś dzień kultywowana jest pamięć o kolejnych powstaniach, wojnach i zrywach, humoreska wojenna to dość rzadki okaz. Do głowy przychodzi mi tylko kilka przykładów ze sławnymi „Przygodami kanoniera Dolasa" na pierwszym miejscu.

Małżeństwo – Brzezińska i Wiśniewski – nie ryzykowało i w roli dzielnych wojaków, którzy biją Niemca, smoka i wszystko, co się rusza, osadzili Australijczyków. Mamy tutaj olbrzymiego jak Red Rock Wielkiego Billa, parającego się szamańskimi czarami aborygena, piromana Reda i inne okazy godne „Parszywej dwunastki" albo przynajmniej „Siedmiu wspaniałych". Chłopaki nie tylko rozniosą niemieckie kontyngenty, ale też zaprowadzą wojenną pożogę do magicznej krainy Neverland, gdzie przypadkowo się zapędzili. Biedny Piotruś Pan pewnie przewraca się w grobie, bo dzielni synowie Australii koszą z karabinów maszynowych bajkowe istoty. Co najśmieszniejsze, racjonalne umysły wojaków nie przewidują istnienia smoka czy magicznej mgły. Dla nich to po prostu nowy bombowiec wroga i atak gazowy.

Duet Brzezińska-Wiśniewski przetoczył się ze swoim oddziałem z czasów I wojny światowej przez pół naszego i kolejne pół fantastycznego świata. Jeśli szukasz rozrywki i przygody, ta książka ci ich dostarczy. ***[Czarny Iwan]***

- **Autor:** Anna Brzezińska i Grzegorz Wiśniewski
- **Wydawnictwo:** Runa
- **Liczba stron:** 320
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 29,50 zł

Multimedia

Adriana Chmielarza

Od tego numeru co miesiąc będziemy prezentować ulubione multimedia znanych osobistości ze świata gier (i nie tylko).

Anime

Elfen Lied. Tam jest obłędna muzyka i to, co u Japończyków typowe – z jednej strony delikatne istotki, a z drugiej ucinane krwawo łby.

Książki

Bardzo podobają mi się rzeczy Jacka Piekary. Jest moim przyjacielem, ale nie dlatego uwielbiam czytać jego książki – po prostu jest świetnym pisarzem.

Film

Film jest w mocnej zapaści, dlatego preferuję seriale amerykańskie. Nie będzie zaskoczeniem, jeśli powiem 'Prison Break' i „24 godziny".

Komiksy

Mam słabość do „Batmana" i uważam, że jeśli chodzi o te mainstreamowe rzeczy, to właśnie on jest najlepszy. Dopiero teraz przeczytałem album 'Killing Joke', przełomowy dla mitologii. Robi wrażenie.

Muzyka

Odkryciem jest dla mnie zespół Milkshop. Polska grupa, porażająco niedoceniana i mega, mega, megamiodna. To taki lounge, chillout, trochę ambientu, popu, delikatnego rocka. Fantastyczna muzyka, na poziomie światowym.

KINO

Słaby punkt (Fracture)

Zastanówmy się nad taką sytuacją. Facet wie, że jego żona ma romans. Wychodzi więc pewnego dnia wcześniej z pracy i gdy małżonka wraca do domu, strzela jej prosto w głowę. Gdy przybywa policja, przyznaje się do winy i podpisuje się pod tym zeznaniem. Tydzień później wychodzi z aresztu jako wolny i niewinny człowiek. Niemożliwe, powiecie. Rewelacyjna intryga pokazana w filmie „Słaby punkt" udowadnia, że jednak jest to możliwe. Anthony Hopkins po raz kolejny udowadnia, że jest idealny do ról piekielnie inteligentnych morderców. Ryan Gosling również nieźle wypada jako jego ekranowy przeciwnik, ale to i tak Anthony tworzy ten niesamowity klimat i dreszczyk grozy. Intryga uknuta w filmie jest specyficzna dla amerykańskiego prawa, ale to bynajmniej nie przeszkadza w jej rozwiązaniu. Psychologiczny pojedynek pomiędzy cynicznym i aroganckim zabójcą a młodym ambitnym adwokatem tworzy tak silne napięcie, że nie czuje się upływającego czasu. Gdy seans się kończy, ma się ochotę zakrzyknąć – jeszcze! Zdecydowanie polecam ten film. ***[Ghost]***

- **Reżyseria:** Gregory Hoblit
- **Scenariusz:** Daniel Pyne, Glenn Gers
- **Obsada:** Anthony Hopkins, Ryan Gosling, David Strathairn, Billy Burke, Rosamund Pike
- **Gatunek:** thriller
- **Kraj:** USA
- **Rok produkcji:** 2007
- **Czas trwania:** 112 min

KSIĄŻKA

Królikarnia

Wyobraź sobie, że azjatyckie tygrysy to tylko małe kocięta, a niemiecki parowóz – raptem plastikowa kolejka w porównaniu do... Wielkiej Polski! Tak, tak! To właśnie w centrum Europy wyrosła najpotężniejsza gospodarka świata i tu właśnie znajdują się bajeczne fortuny, które zawstydzają arabskich szejków.

Stało się to za sprawą jednego człowieka, który opracował technologię wypraw na Drugą Stronę Lustra poprzez „rabbithole". Dzięki temu odkryciu Polska pewnie ujęła w garść nowe, magiczne światy i rozpoczęła ich dynamiczną eksploatację.

Bezpieczeństwa i ładu Wielkiej Polski strzeże supertajna komórka wojska polskiego – Królikarnia – oraz dziewięciu wskrzeszeńców na usługach kurii gnieźnieńskiej. Będą mieli dużo roboty, bo nieprzyjazne Polsce państwa po początkowym szoku podejmują energiczne działania, aby nadrobić stracony dystans. Dodatkowych kłopotów przysparza rosnący w siłę, niezależny od Królikarni ruch wiedźm. W tej sytuacji kierownictwo Królikarni podejmuje ryzykowną grę i postanawia sprowadzić do Polski zapomnianego maga.

Maciej Guzek w przewrotny sposób miesza świat kryjących się pod kapeluszem sromotnika skrzatów z nasza współczesnością. Co najważniejsze, robi to z rozmachem i zabawnie, przy okazji celnie punktując narodowe kompleksy. Rzekłbym, książka bardzo na czasie, która tak naprawdę mówi o zupełnie nowej Polsce i jej starych problemach. ***[Czarny Iwan]***

- **Autor:** Maciej Guzek
- **Wydawnictwo:** Runa
- **Liczba stron:** 544
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 34,50 zł

KOMIKS

Garfield: Odie bez smyczy

Kolejna edycja komiksu z Garfieldem poświęcona jest – nie, wcale nie jemu. Teoretycznie w roli głównej występuje bowiem jego kumpel, głupkowaty, acz poczciwy pies Odie. W praktyce jednak na większości pasków są obaj, a wiadomym jest, kto tu rządzi. :) Taka monotematyczność – moim zdaniem – nie jest dobrym pomysłem, gdyż po jakimś czasie po prostu ma się już troszkę dość kolejnych dowcipów o ślinieniu się, dawaniu kopa czy wspomnianej głupkowatości (oraz poczciwości) Odiego. Wcześniejsze zeszyty były jak pudełko czekoladek F. Gumpa – nigdy nie wiedziałeś, o czym będzie kolejny pasek i tym samym rosła szansa na „uchechanie się" w efekcie zaskoczenia. Twórcy książeczki, jak się zdaje, też to dostrzegli i wprowadzili dodatkowe elementy w postaci np. wstępu autorstwa Jima Davisa, wyboru najlepszych (jego zdaniem) pasków z cyklu „Garfield i Odie", specjalnych plansz, a na koniec największa chyba atrakcja, czyli szkice pasków, które z różnych powodów nie zostały zrealizowane (zwykle z uwagi na nadmierną brutalność Garfielda – mój ulubiony to „Odie w swoim żywiole").

Czy zeszyt jest wart uwagi? Naturalnie. Są lepsze i gorsze edycje tego komiksu, ale nawet te słabsze są na tyle zabawne, że raczej nie powinniście żałować 25 zł. Swoją drogą, słono sobie Egmont liczy... ***[Smg]***

- **Autor:** Jim Davis
- **Wydawnictwo:** Egmont/KŚK
- **Liczba stron:** 130
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 24,90 zł

KOMIKS

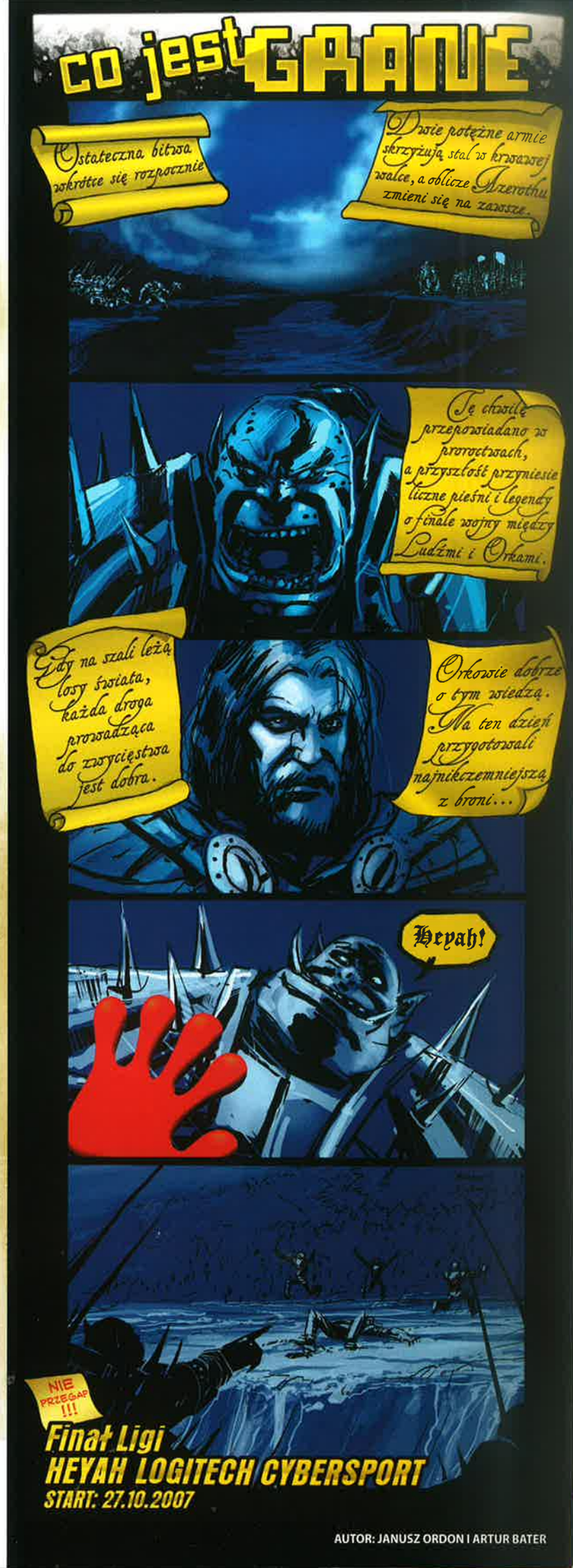
Asteriks i Przyjaciele

W kwietniu tego roku miała miejsce wiekopomna rocznica. Albert Uderzo, potomek włoskich emigrantów, rysownik-daltonista, współautor cyklu o Galu Asteriksie, obchodził 80. urodziny. Z tej okazji właśnie przygotowany został ten zeszyt, złożony z krótkich historyjek napisanych i narysowanych przez 34 wybitnych twórców komiksów. Łączą je dwa elementy: wszystkie opowiadają o Asteriksie i zostały stworzone po to, by oddać hołd dostojnemu jubilatowi.

Z lektury „Asteriksa i Przyjaciół" czerpać będą radość tak samo miłośnicy opowieści o sprytnym Galu, jak i fani komiksu w ogóle. Spośród dziesiątek twórców, którzy maczali palce przy tworzeniu tej kompilacji, znaleźli się między innymi Rosiński, Manara, Van Hamme czy Mourier – a każdy zostawił w małym dziele swoje charakterystyczne piętno.

Można powiedzieć, że opisywany zeszyt to twór czysto postmodernistyczny. W wielu historyjkach znaleźć można – tak jak w oryginale – szereg nawiązań do współczesności, czasem zahaczających nawet o publicystykę (Asteriks i Obeliks jako dresiarze palący wozy na przedmieściach Paryża?!). Nie brakuje również wielu zaskakujących spotkań – choćby pojawiający się w znanej wiosce Thorgal czy... Kaczor Donald. Bez cienia wątpliwości: „Asteriks i Przyjaciele" to doskonały zakup, który dostarczy wiele uśmiechu, przyjemnych chwil, ale też nutkę zadumy... ***[Q]***

- **Autor:** 34 różnych
- **Wydawnictwo:** Egmont
- **Liczba stron:** 68
- **Okładka:** twarda
- **Cena:** 29,90 zł



UWAGA! NOWA OFERTA PRENUMERATY!

Prenumerata na 12 miesięcy bez prezentu – TANIEJ – w cenie 142 zł

Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł.
W prenumeracie oszczędzasz 36,80 zł!

Prenumerata na 12 miesięcy w cenie 153 zł

W prezencie otrzymasz myszkę optyczną SHARK.

Myszka optyczna SHARK z pływającym rekinem. Doskonała jako prezent oraz funkcjonalna jako urządzenie do komputera. Świetna dla prawo- i leworęcznych. Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt, wygodne ułożenie w dłoni. Funkcja przybliżania i oddalania. Wysoka rozdzielczość: 600 dpi. Żywotność klawiszy: ponad 1 000 000 kliknięć. Proste i łatwe podłączenie (PS/2). Zgodna z Windows 9x/ME/NT4.0/2k/XP.

Producentem myszki jest firma SHARK, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy common.

Shark

Zamawiając prenumeratę roczną CD-Action możesz dodatkowo kupić Wydania Specjalne PC Format z serii Krok po kroku w niższej cenie.

Rachunek za wybraną prenumeratę zostanie powiększony o wartość:

22,50 zł za trzy wydania
18 zł za dwa wydania
9 zł za jedno wydanie

W zamówieniu należy wskazać wybrane wydania.

Kupując 3 egzemplarze Wydania Specjalnego PC Format Krok po kroku łącznie z prenumeratą roczną CD-Action oszczędzasz aż 16,20 zł!

Prenumerata na 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 022 517 50 55
3. Faksem 022 517 05 30
4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną liczbę, wydawnictwo zastrzega sobie prawo przyjęcia zamówienia bez prezentu w cenie 142 zł. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 022 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 071 3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum mamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 022 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 142 zł ☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 153 zł + myszka

Dodatkowo zamawiam Wydanie Specjalne PC Format:

☐ KPK - Zbuduj komputer Nr 1 ☐ KPK - Filmy z peceta Nr 2 ☐ KPK - Przyspiesz swój komputer Nr 3

☐ NA 6 MIESIĘCY w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis _____

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

ACTION REDACTION

I co? Ból po utracie wakacji już jakby mija? Bo jeśli nie, pomyślcie o tych, co ich w ogóle nie mieli i o tym, że do następnych jest wprawdzie daleko... ale z każdą chwilą bliżej. Sami zobaczycie, jak to szybko zleci.

Gry - OK!

Tekst znaleziony w Sieci przez czytelnika.

Od dawna w świadomości mas funkcjonuje obraz gracza MMO, który jest zamknięty w sobie i boi się nawiązywać nowe znajomości. Badania profesora Griffithsa obalają tę teorię. Najnowsze badania przeprowadzone na uniwersytecie Nottingham Trent wykazują, że gracze MMO tak naprawdę nie są zamknięci w sobie. Okazało się, że jest wręcz przeciwnie.

„Te badania pokazały wiele aspektów gier MMORPG, których dotąd nie znaliśmy. Poprzednie studia wykazywały, że gracze są nieaktywni społecznie, są introwertykami, ale jest wręcz na odwrót. MMORPG-i są bardzo społecznymi grami, w których duży odsetek osób nawiązuje przyjaźnie na całe życie lub nawet znajduje partnera" – twierdzi profesor Mark Griffiths. (...) Podczas badań, w których wzięło udział około 1000 graczy z całego świata, prawie 3/4 z nich znalazło w grze dobrego przyjaciela. Ponad połowa z nich spotkała się z nim w realu, a 1/10 nawiązała bardziej fizyczny kontakt.

Ponadto profesor Griffiths odkrył, że 81 procent badanych gra z ze znajomymi lub rodziną. Dlaczego tak się dzieje? Sprawa jest dość oczywista:

„Wirtualny świat, jaki oferują te gry, pozwala graczom na wyrażenie siebie w sposób, jaki krępowałby ich w prawdziwym świecie z powodu wyglądu, płci, seksualności, wieku lub innych czynników. Ponadto są to miejsca, gdzie liczy się praca zespołowa, odwaga i zabawa".

qbol

Jak widać, są i tacy naukowcy. Choć naturalnie nie oczekujcie, że te badania będą powszechnie cytowane w TVN-ie, Polsacie, w Faktach i innych mediach typu „zabił, bo grał w Dooma". Ale w razie czego MY możemy to tym panom cytować. Niech nie mają tak lekko.

Czytamy szkolne lektury

Oto mała porcja cytatów mających na celu zachęcenie młodych do sięgnięcia po lektury szkolne i literaturę piękną (w zasadzie poezję też).

1) Tren I Jana Kochanowskiego, w. 17-20

Wszystko próżno. Macamy, gdzie miękcej w rzeczy,
A ono wszędzie ciśnie. Błąd – wiek człowieczy.
Nie wiem, co lżej: czy w smutku jawnie żałować,
Czyli się z przyrodzeniem gwałtem mocować?

Sądząc z powyższego tekstu, autor narzeka na dysfunkcje prostaty wynikające z wieku, choć moja polonistka zapewne nie zgodziłaby się z tą tezą.

2) „Niemcy" Leona Kruczkowskiego, akt pierwszy, odsłona pierwsza

SCHULTZ: Jo, mam interes. Pan mnie zna, że na puste gadanie nie przychodzę. Mam interes, ale nieduży. O, tam stoi.

Hmmm, czyżby młynarz Schultz jawnie proponował żandarmowi Hoppe czyny? :D

3) „Konrad Wallenrod" Adama Mickiewicza

Czy był nieczułym, dumnym z przyrodzenia.
Czy stał się z wiekiem – bo choć jeszcze młody,
Już włos miał siwy i zwiędłe jagody.

Pamiętajcie, panowie – uczcie się na cudzych błędach: musicie być dumni ze swego przyrodzenia, bo potem może być za późno (zwiędną wam jagody). :D

Mateusz Kalinowski

Ja...co? A, jagody (czyli policzki) też.

Gry nie są OK?

Moja prośba – przeczytajcie do samego końca!

Zwracam się do was, ponieważ jesteście ulubionym czasopismem mojego syna. Syn ma lat 23, studiuje i kompletnie ignoruje moje uwagi na temat negatywnych skutków używania komputera, jakie u niego zauważam. (...) Syn od roku 1994 ma komputer typu PC. Niestety zauważyłam, że obecność tegoż komputera w życiu mojego dziecka zmieniła go, niestety na gorsze. Ale po kolei. Po pierwsze: syn zbyt długo przesiaduje przed komputerem (gra w różne gry), w dni powszednie siedzi po półtorej godziny, w weekend nawet po dwie. Owszem, używa komputera nie tylko do grania, pisze na nim wypracowania, zadane mu przez wykładowców i zajmuje mu to około trzech godzin – podejrzewam, że kiedy nie patrzę, uruchamia grę, gra trochę, po czym wraca do pisania. Oburza mnie ta praktyka, ale nie mogę mu tego udowodnić.

Po drugie: syn wydaje zbyt dużo na gry. Owszem, zarabia udzielając korepetycji z języka, ale wszystko lub część wydaje na gry. W zeszłym roku wydałaż ok. 400 zł. Osobiście uważam to za wyrzucanie przez niego pieniędzy w błoto. (...)

Po trzecie: syn gra w gry stanowczo zbyt brutalne. Tyle się o tej brutalności pisze, jak ona wypacza umysł, ale mój syn nic sobie z tego nie robi. On uważa się za dojrzałego i dorosłego. Twierdzi, że jemu brutalność w grach już nie zaszkodzi. Jak mam go przekonać, że się myli i że nie powinien w nie grać? Już kilka razy mu konfiskowałam takie gry, to się obrażał. A przecież to dla jego dobra. Kiedy mu mówię, że czytałam o tym dużo i że dla niego najlepiej by było, aby przestał, nie chce przyznać mi racji. Próbuje mnie przekonywać, ale on nie jest obiektywny, ma spaczoną perspektywę, bo za długo w tym siedzi. Ośmielił się nawet mi chamsko odpyskować, że nie gram, więc się nie znam i nie mogę zabierać głosu.

Po czwarte: syn jest od komputera uzależniony. Musi sobie codziennie zagrać. (...) Ponadto on ciągle ma na uszach słuchawki i nie słyszy lub nie chce słyszeć. Ponadto kiedy przychodzę do niego i żądam, żeby się wyłączył, najczęściej słyszę „Ale ja nie mogę teraz zapisać gry". (...)

Po piąte: syn ubzdurał sobie, że jak skończył 18 lat, to mu wszystko wolno i domaga się, aby mu dać odrobinę więcej wolności w jego sprawach osobistych. Ale przecież skoro nadal mieszka z nami, skoro nadal łożymy na jego utrzymanie, mamy prawo decydować o nim. Mamy prawo decydować, co jest dla niego dobre, a co złe: jaka muzyka, jakie filmy, jakie książki, jakie gry.

Po szóste: syn nie jest z nami uczciwy. Aby mieć pewność, że syn ma na komputerze zdjęcia gołych dziewczyn, robimy mu kontrole dysków, zazwyczaj bezskutecznie, bo syn najwyraźniej przemyślnie chowa rzeczone zdjęcia. Jak dla nas jest to rzecz dziwna, że syn wydaje pieniądze na coś, co przy odrobinie wysiłku mógłby mieć naprawdę, pod warunkiem że jego sympatia przypadłaby mi do gustu.

Próbujemy z mężem wyprowadzić syna na ludzi. Na razie jednak syn nie docenia naszych wysiłków i nie chce się podporządkować, dlatego prosiłabym o wydrukowanie tego listu, by syn wreszcie nas zrozumiał i docenił.

B.N.

Moja odpowiedź była prosta: „podpucha!". Bo dla mnie absolutnie było pewne, że to JEST podpucha. Ale... poczytajcie dalej... To reakcja na moją odpowiedź.

Ano, poniekąd jest to podpucha. Poniekąd. Moja matka naprawdę tak myśli. I taką mniej więcej opinię o mnie przekazuje swoim znajomym. Usilnie wyszukuje w moim zachowaniu najdrobniejszych oznak patologii – nazwij to zboczeniem zawodowym, jeśli chcesz (matka pracuje jako zawodowy kurator sądowy rodzinny i zajmuje się rodzinami patologicznymi). Moja matka nie wysłałaby ci tego maila z kilku powodów: (...) Nie lubi was, ponieważ, w przeciwieństwie do niej, wykonujecie pracę, jaką _sami_ chcieliście. Nie lubi was, bo gracie – ergo musicie być zdziecinniali. Poza tymi drobnymi szczegółami obraz przedstawiony mailem i w mailu się zgadza. Niestety.

I to dalej... Powiem tak – nawet jeśli nawrócę jednego na miesiąc – i tak warto, bo od mego gadania w Polsce przybyła przynajmniej setka uczciwych młodych ludzi. Warto.

Myśl miesiąca:

„Człowiek jest liną rozpiętą między zwierzęciem a nadczłowiekiem. Liną nad przepaścią." (F. Nietzsche)

Warto?

Po raz pierwszy piszę maila do CD-Action, ale to nieistotne. Zauważam pewną rzecz, która mnie śmieszy – ty, Smuggler, chyba nie potrzebnie tak potępiasz to całe piractwo i piratów. Spójrz prawdzie w oczy – oni i tak zrobią, co będą chcieli, a twoje gadanie i tak nic tu nie pomoże. Co więcej, ci piraci czytający CD-Action będą mieli chorą satysfakcję, że udało im się zagrać komuś na nerwach.

To nie tak. Ja nie liczę na ludzi, którzy wyznają zasadę „to, co dla mnie dobre, jest OK, resztę mam w d...", bo ich faktycznie trudno przekonać. Ale jest masa ludzi, którzy kupują piraty, bo się im wydaje, że to w sumie nic złego, bo nikt nic nie traci itd. Tym można przemówić do rozsądku. Poza tym policja też nigdy nie zwalczy całej przestępczości. Ale czy to znaczy, że ma przestać patrolować ulice „bo to i tak nic nie da"?

Pewnie teraz powiesz, że ktoś jednak musi potępiać to zjawisko, ale chyba przyznasz, że mam trochę racji?

Masz, masz. Ale jest takie powiedzonko „wszyscy wiedzą, że coś jest niemożliwe. Aż przychodzi jakiś idiota, który tego nie wie – i on to robi". :) Zresztą masz tu kawałek listu „nawróconego". Troszkę ich przychodzi (a ja ich nigdy nie drukuję, aby nie było pokusy „napiszę, że się nawróciłem, to mnie na pewno drukną". Dziś w drodze wyjątku...

No dobra, powiem to wprost – jestem piratem i wstyd mi z tego powodu. (...) Wiem, że tylko winny się tłumaczy, ale dzięki CDA wiele zrozumiałem, dojrzałem i postanowiłem poprawę; nigdy więcej kopiowania ani udostępniania piratów komukolwiek. W gruncie rzeczy nie jestem złym człowiekiem (nikt nie jest?!); po prostu wybrałem złą drogę i podążałem nią ślepo myśląc, że robię dobrze. I nie zważałem na to, że łamię prawo i po prostu okradam drugiego człowieka.

Patryk

AR-eaction :)

I decided to write an AR-eaction to goomowy_qrchuck's letter from CDA no. 09/2007. I shall mercifully skip most of the ridiculousnesses of the text and hop onwards to what amused me most. From what you wrote I gather that having a BA in English is a reason for shame and I should stick my papers in a deep dark place where the sun never shines (no, not the royal behind of the former Minister for Education, unless you do the honors). If that is indeed what you meant, I am very sorry and even more ashamed that I was able to read The Lord of the Rings in English when I was fourteen years old and that I do not own any Polish translation of Terry Pratchett's books (yes, there are some in my house but they belong to my dad). Also, I'd like to apologize for being a female geek and having watched Transformers and Babylon 5 when you were still crawling around in pampers.

Sincerely yours

Mori

Typy „liściarzy"

A) Narzekacz (wspominacz) – „Eee, tam. Ta GAZETA schodzi na psy. Kiedyś to był klimacior – co się z nim stało? Demek coraz mniej (to nic, że dema kiedyś zajmowały mniej, narzekacz nie przejmuje się takimi przyziemnymi sprawami), recki piszą tak samo... Za komuny to było lepiej itd.".

B) „Dyslektyk", narzekacz – „Wy dórnie! Ostatnie pe une wersie som do (beeeeeep!)! Mielisicie daś Tony Hawk's Pro Skater 4 a nie jakiegoś tam Gun Metal! Kto gra w to, hyba jakiś lamer tylko... Acha, poprawcie błendy ortograficzne jestem dyzlegtygiem."

C) Interesant :) – „Mam propozycję. Ja prześlę wam pełne wersje gier (tu tytuły najnowszych gier kupionych najczęściej w sklepie „U Pirata"), a wy mi... i tu jakaś inna nowość. (Obecnie rzadziej spotykany gatunek.)

D) Prokurator – „Ja przejrzałem was na wylot! To wy spowodowaliście upadek Gamblera/Reseta/komunizmu/czegokolwiek!!! Nie wierzę też, jakobyście rzekomo nie zgrywali sobie recenzowanych gier i nie rozprowadzali ich na czarnym rynku (jak to – mieć dostęp do tylu gier i ich nie zgrywać?! Toż to się w głowie nie mieści!)".

E) HELP!!! – „Pomocy! Jak podkręcić procek P-166, aby poszedł mi Stalker?". (Mózg staje a reszta opada...) lub „Jak scrackować płytkę" (sugerowana odpowiedź: I'm gonna send you a love letter, my dear. You know what that is? It's a bullet, straight from my gun to your heart...) ;)

F) Jak feministki (przepraszam wszystkie czytelniczki, ale nie mogłem znaleźć lepszego tytułu) :(– „Wszyscy chłopcy uważają, że my, dziewczyny, to się tylko szminkami i Britney Spears (za przeproszeniem) ;) interesujemy. A tak naprawdę to my się znamy na komputerach... itp. (Ja rozumiem, ale czemu muszę czytać to samo w każdym numerze CD-Action?)

Musisz? Chcesz, masochu, chcesz, bo inaczej byś nie czytał... :)

G) Terrorist :) – „PS Jeśli nie wydrukujecie tego listu, to...". (Już ginący gatunek.)

Wszyscy obrażeni, proszę nie przesyłać mi bomb. Już i tak za dużo się tego po domu wala. :)

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

Znów antyfańskie dyskusje, takie bardzo oldskulowe – zwykle same bluzgi, zero argumentów. Heh, fajnie się czyta takowe nieskażone (w większości) myślą posty, pełne jadu i śliny. To jest aż zabawne przez swą żałosność. Zresztą przekonajcie się sami. Inna sprawa, że coraz trudniej je znaleźć w Sieci...

**** CDA to dla mnie syf wszechczasów :) Nie da się tego czytać....***
**** dobrze powiedziane. a nawet bdobrze.***

A jeszcze piękniej i szerzej uzasadnione. :)

**** CDA te.ż miało swój poziom ale kiedyś obecnie już zeszli na psy i nie ma żadnej gazety wartej kupowania ale i tak wszystko da się znaleść na necie więc nie kupuję już czasopism (sporadycznie) dlatego tak padają moim zdaniem***

Znaczy padają, bo TY ich nie kupujesz? Ot, skromność.

**** Dla mnie CDA to kupa pustych kartek, które się nawet nie nadają jako sraj taśma <_<***

Jakbyś umiał czytać, tobyś dostrzegł, że te kartki są zapełnione tekstem. Albo chociaż obrazkami.

**** CDA to komercha (...) Gambler nie był komerchą – Reset już tak, bo pisał o wszystkim.***

Ciekawa definicja komercji. Ogólnie - patrz słownik antyfana w jednym z urodzinowych AR - „komercja" to epitet uniwersalny... O, jaka dziś komercyjna pogoda, że niech to komercja strzeli! I do tego moja drużyna zagrała komercyjny mecz, bo było 0:4... :). Komercha mać!!!

PS Konkurs (tylko dla pracowników CDA) (...) Do wygrania atrakcyjne nagrody (m.in. romantyczna kolacja z bohaterem gry AvP 2 – Alienem lub Predatorem, weekend spędzony w przepięknym miasteczku Gravenville (Ghost Master) albo Silent Hill, rejs samolotem Taliban Airlines i inne atrakcyjne nagrody!

Marcin „Grey Fox" Sudara

Refleksje growe

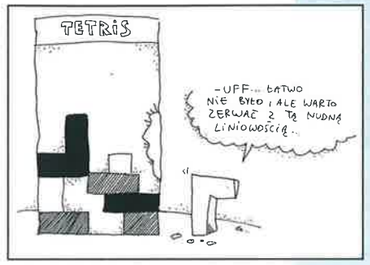
Zacznę nietypowo, bo od cytatu z filmu. Jeśli ktoś oglądał 'Basic' (w Polsce „Sekcja 8"), pamięta pewnie cytat 'the point is to tell the story right', czyli „najważniejsze to dobrze opowiedzieć historię". Dlaczego o tym piszę? Bo to właśnie jest dla mnie kwintesencją gry komputerowej. Do dzisiaj pamiętam, jak głupi miałem wyraz twarzy, kiedy poznałem tajemnicę Bezimiennego z Planescape: Torment albo swoje łzy po zakończeniu przygód Kate Walker z Syberii. I te momenty poruszyły mnie właśnie dlatego, że stanowiły perfekcyjne zakończenia doskonale opowiedzianych historii.

Czym różni się siła oddziaływania dobrej fabuły i kiepskiej? Można to doskonale zobaczyć, porównując Half-Life'a 2 i Far Cry'a. Obie gry są na swój sposób dosko-

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
>>> cdaction@cdaction.com.pl

nale, ale to HL2 stał się klasyką. Oczywiście nie tylko dzięki historii, ale była ona jednym z ważniejszych czynników. I tu dochodzimy do sedna. Aby opowiedzieć ciekawą i spójną historię, gra musi być, przynajmniej do pewnego stopnia, liniowa (Torment i może jeszcze ewentualnie Baldur's Gate są chlubnymi wyjątkami, ale nic innego nie przychodzi mi już do głowy).

A przecież gry liniowe dostają zwykle w recenzjach minusa, ponieważ „nie dają graczowi swobody", a gry typu Morrowind czy Oblivion są chwalone za ogromną wolność w prowadzeniu rozgrywki. Ludzie! Chyłę czoło przed twórcami Morrowinda i przed osobami, które odnajdują w nim rozrywkę, ale sam prawie przy nim oślepłem od małej czcionki i omal nie zasnąłem z braku historii (wiem, Morrowind zawiera fabułę, ale trzeba ją najpierw odnaleźć...). (...) Są różne rodzaje liniowości (...).



Każdy z nas szuka w grach czegoś innego. Są tacy, których fascynuje możliwość odkrywania wszystkich zakamarków świata gry i dla nich Oblivion czy GTA: San Andreas są doskonałe. A są tacy, w tym i ja, dla których historia i sposób jej opowiedzenia są najważniejsze. Dla mnie, obie części Maxa Payne'a były rewelacją, mimo krótkiego czasu rozgrywki i liniowości. Dlatego zgadzam się z zarzutem, że „gra nie wciąga, bo składa się z ciągu niepołączonych ze sobą misji", ale boli mnie, gdy czytam w recenzji, że gra „jest świetna, ale linowa". To nie jest aż takie proste...

To fakt. Ale to taki skrót myślowy – „jest liniowa" znaczy tutaj skrajnie albo choć nadmiernie liniowa. Sama liniowość nie musi być wadą gry. Ot, choćby większość przygodówek jest z założenia taka.

PS Czytam was od wielu lat i z przyjemnością obserwuję, jak ciągle się zmieniacie – to znaczy pismo, bo was nie znam. :) Najokropniejsze jest to, że te zmiany są zawsze na lepsze. Aż strach się bać, jak zakończy się ten wasz rozwój – planujecie może podbój kosmosu? ;-)

Michał Mijał

Nie. Tzn. nie w tym kwartale. Ale od zimy, kto wie, kto wie...

Uwagi krytyczne

Pozostając przy temacie AR – co ty, Smuggler, masz do dresiarzy? Regularnie można się doszukać (nawet nie trzeba się zbytnio wysilać) jakichś docinek w stronę łysych pał w barwach trzech pasków. Tak strasznie krzyczysz w obronie wolności itd., a sam traktujesz kogoś gorzej tylko dlatego, że preferuje inną postawę od twojej. Mnie tam dresiarze nie obchodzą, ale może zacznij najeżdżać na metali, hip-hopowców, rastamanów, protestantów, papieża albo Białorusinów? Będzie zabawniej.

Mówisz? Dresiarzy nie lubię, fakt, bo mają głupi zwyczaj lania wszystkich, którzy nie wyznają ich filozofii – zresztą długo by wymieniać... Zaręczam, że jeśli papież, Białorusini lub rastamani zaczną zachowywać się podobnie, też będę im to wytykał. Poza tym – jak słusznie powiedziałeś – bronię wolności. Wolność zaś rozumiem tak, że mogę robić, co chcę, o ile to jest zgodne z prawem i nie przeszkadza innym robić tego, co oni chcą. Zatem krytykuję dresów (bo wolno mi!), ale żyć im w Polsce w żaden sposób nie zabraniam. (Choć prywatnie wolałbym, aby wyemigrowali na Księżyc albo i dalej...)

Zrazisz do siebie większą liczbę ludzi. Przecież w końcu o to chodzi, nie? A tak – w koło Macieju ta sama śpiewka.

Jednym z mitów jest to, że mi zależy na zrażaniu sobie ludzi. Pisałeś (w pominiętym fragmencie), że czytasz CDA od początku. Po tylu latach można by chyba dostrzec, jaki jest prawdziwy cel AR...

(...) W AR były zarówno listy totalnie pokręcone, jak i zupełnie głupie. Niestety tych głupich ciągle przybywało i przybywa, a ty, Smuggler, nadal na to nie reagujesz.

Stary, to jakbyś miał pretensje do meteorologa, że zapowiada deszcz. Albo do termometru pokazującego, że gorączkujesz. Ja publikuję to, co przysyłacie, a jeśli uważasz, że za dużo durnych listów, napisz mądry i fajny. To dużo lepszy pomysł niż tylko narzekanie, że takich listów w AR coraz mniej.

Czy według ciebie ciągłe zamieszczanie „listóf od lódzi ktuszy mają w thoopie ortokraphie" jest nadal zabawne?

Poczytaj moje komentarze, a zobaczysz, jaki mam do nich stosunek. Ja biję na alarm! (A chciałoby się bić po łbach niektórych autorów.) Śmiać się śmieję, bo to lepsze niż płacz. Ale w sercu mam zgrozę.

Teraz konkrety: szata graficzna ogólnie jest bardzo dobra, ale da się zauważyć duży rozdźwięk między stronami poświęconymi wielkim hitom i grom średnim. Zapowiedzi hitów i ich recenzje są świetnie skomponowane, kolory i screeny dobrze dobrane, tła klimatyczne, czasem nawet czcionka jest oryginalna. Tymczasem oprawa recenzji gier kiepskich jest zrobiona „na odwal się".

A wiesz, czemu? Bo jak trafiamy na dobrą (dużą) grę – to do niej jest zwykle mnóstwo tapet, artworków itp., itd. I jest z czego wybierać. A cienka gierka? Czasem nawet logo oryginalnego nie ma skąd wziąć, bo się autorom nie chciało (funduszów nie mieli?) zrobić jakiegoś presspacka... A z pustego i Salomon nie naleje.

Proponuję spróbować utrzymać każdy kolejny numer CDA w innym kolorze. Mamy ich ponad 65 tysięcy, więc np. odcieni czerwieni, fioletu bądź błękitu starczy na cały numer :-D. W ten sposób np. wydania wakacyjne różniłyby się od zimowych itd. Pomyślcie o tym.

Bez sensu. To jakby sugerować ludziom, że we wtorek mają się ubierać na niebiesko i jeść tylko sałatę. Można – ale po co?

(...) Na koniec jeszcze jedna drażliwa sprawa. Coraz częściej w AR (i nie tylko) pojawiają się wulgaryzmy. Smuggler, niepotrzebnie wdajesz się z gówniażerią w pyskówki używając tego samego języka co oni.

Nie poprawiłem tej literówki (jeżyk/język), bo mi się spodobała. :) W każdym razie powiem ci dwie rzeczy: te naprawdę wulgarne listy nie są w ogóle publikowane – prawdziwego chamstwa w żaden sposób promować nie zamierzam. A co do języka... Moje wulgaryzmy to co najwyżej słowa w rodzaju „dupa". Czasem mogę napisać brzydsze wykropkowane słówko – ale to już rzadkość. Ja bym bardzo chciał, by przysyłane mi bluzgi były na takim samym poziomie wulgarności jak moje, tzn. aby go nie przekraczały...

Niedługo dla równowagi przyślę list z pochwałami.

Styx (aka Looz)

Eeee, pochwały są nudne. :)

Obiektywizm i Tarantino

(...) Coś, co od dość dawna mi dokucza w waszym czasopiśmie. Mianowicie oceny gier. Wiem, że obiektywizm recenzji jest tematem niemal równie wyświechtanym, co piractwo, ale czasami mam przeczucie, że recenzent ocenia grę jakby zbyt osobiście czy coś w tym stylu. :P Podam przykłady z ostatniego numeru: gra Black Buccaneer – patrzę na screeny – grafika niezła, a jej ocena – 6.

No właśnie, ty patrzyłeś na screeny, a my graliśmy. Czaisz różnicę?

A w tekście właściwie zero wyjaśnienia tak niskiej oceny?

Cytując podpis na największym obrazku w tekście: *„Black Buccaneer to dziwna gra – wygląda dużo lepiej na screenach niż w rzeczywistości".*

Autora tekstu coś w tej grze obraziło? To dlatego, że ustawienia rozdzielczości były sprzeczne z nazwą wydawcy? A gra Overlord, choć została potraktowana tak niską oceną, wydała się (po demku) całkiem niezła.

Ja demkiem byłem zachwycony. Ale jakbyś poczytał recenzję, dowiedziałbyś się, że „im dalej, tym gorzej", zaś demko to był przeca sam początek. Ba, nawet dowiedziałbyś się z tekstu, DLACZEGO „im dalej, tym gorzej".

Wniosek mam jeden – ostateczna ocena gry nie ma właściwie żadnego znaczenia (no, może pomaga odróżnić kaszanę od arcydzieła). :D Moi znajomi często kierują się samą końcową oceną gry – i jest to błąd!

Zdecydowanie. Poza tym końcowa ocena znaczy tylko tyle „gra ta autorowi recenzji wydała się dobra/świetna/marna/kiepska". Co jednak w sumie nie znaczy, że będziesz miał identyczne uczucia. Tak jak to, że jak mnie bardzo smakuje pomidorowa, nie oznacza, że tobie też będzie. Ale jeśli znasz recenzenta parę lat i zwykle podzielasz jego zdanie odnośnie ocen wystawionych grom, wtedy możesz trakto-

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
>>> cdaction@cdaction.com.pl

tować kolejną jego ocenę jako sensowną wskazówkę – że np. gry nie warto kupować, bo pewnie ci się nie spodoba. Ale na pewno nie jest to JEDYNA SŁUSZNA ocena, bo ktoś inny będzie nią szczerze zachwycony. KAŻDA recenzja jest subiektywna i inaczej być nie może. Ci, co twierdzą, że recenzja jest albo ma być obiektywna, są jak ci, co mówią, że ogień powinien być mokry. Naturalnie recenzent winien zachowywać jaki taki obiektywizm („dam zero, bo nie lubię techno w menu!!!" – odpada), ale tak czy inaczej czytając recenzję patrzysz na grę jego oczyma...

3. Ostatnia sprawa – mniej ogólna. 2 słowa – recenzja „Grindhouse". Po pierwsze, z tekstu wynika, że dzieła takie jak „Od zmierzchu do świtu" i „Prawdziwy Romans" są filmami Tarantina. On jednak był tylko ich scenarzystą.

To fakt, skrót myślowy Elda.

Nie ma mowy jednak o innych jego scenariuszach, jeśli eld chciał wymienić także jego „pisarskie" osiągnięcia. A film „Death Proof", tak skrytykowany przez autora tekstu, nawet zdaniem krytyków okazał się bardzo dobry (dla mnie jak na razie najlepszy film 2007 r.).

Marcin Chorowski

No właśnie. Patrz wyżej. Film ogólnie okrzyknięty arcydziełem prawie że, a Eld marudzi, że do bani. Bo jemu się nie podoba i już. I nawet 10 Oscarów tego nie zmieni. Subiektywizm, panie!

Inaczej o antyfanach

Chciałbym poruszyć temat antyfanów CDA. Zacznę może od początku: jestem neutralnie nastawiony do CDA i do antyfanów. Czytam to pismo raz na jakiś czas, by przejrzeć nowe recenzje gier i czy w ogóle warto się nimi zainteresować. Czytam też listy ludzi do CDA. Zaskakiwała mnie głupota, głównie antyfanów, których wywody zamieszczał Pan Smuggler na łamach CDA. Postanowiłem sam to sprawdzić. Zalogowałem się na forum antyfanów CDA i cóż się okazało? Ano, udało mi się porozmawiać z ludźmi, którzy myślą i piszą bardzo sensownie, przy czym mają poczucie humoru i dobrego smaku. Fakt, zdarzali się kompletni idioci, którzy znali zasady ortografii gorzej ode mnie (oj tak, wiem, nie uważałem w podstawówce na lekcjach polskiego, wolałem zaczepiać koleżanki z ławki za mną). :P Jednak do czego zmierzam: czemu Smuggler nie zainteresował się tymi wypowiedziami, które są na poziomie?

A czemu nie ma newsów w TV – NIE było zamachu, samolot się NIE rozbił, polityk NIE wziął łapówki? :) Bo ludzi interesuje to, co się odchyla od normy. Pies pogryzł człowieka? Nudne! Ale gdy człowiek pogryzie psa... :)

A tak serio: milion razy już powtarzałem, że człowiek, który wygłasza w AR sensowne opinie (choć krytyczne) o CDA, NIE jest dla mnie antyfanem. Natomiast to, co jest dla mnie syntezą antyfaństwa: nieortograficzne i bezsensowne bluzgi w zamierzeniach autora będące „konstróktywnom krytykom" są publikowane gwoli ubawienia czytelników jako listy „antyfanów". Kumasz teraz różnicę?

Trudniej będzie się z nich śmiać? To chyba lepiej, nie? Wyzwanie większe i więcej radochy. Tak mi się przynajmniej wydaje. Ale nie chcąc nikogo urażać zaprzestanę wymyślania teorii, które mogą się okazać fałszywe. Dalej dodam, że wśród fanów też krążą niezbyt grzeszący inteligencją ludzie, wchodzą, logują się na forum antyfanów i rzucają przekleństwami na innych. Czemu i to nie zostało zamieszczone? Nie mam bladego pojęcia.

A czym tu się chwalić? Mówiłem już kiedyś, że mamy – niestety – i takich fanów, którzy się mentalnie i intelektualnie NIC-CZYM od antyfanów nie różnią, bo tak samo bluzgają na tych, co mają inne o CDA zdanie...

Z innej beki, ale z tego samego drewna: często pojawia się pytanie: „czemu antyfani zakładają forum i jadą po CDA?". Myślę, że to akurat nikomu nie powinno przeszkadzać. Czemu? Bo im wolno. Nie jest wszak nigdzie napisane: „Zakazuje się zakładania forum Anty CDA!!!". Jak was nie lubią, to niech was nie lubią, mogą o tym pomówić, a przy okazji porozmawiać z innymi o czymś zupełnie innym. Mówię tu o osobach, które myślą, a nie tych, co używają łacińskiego słowa curva przerobionego na polski w każdym możliwym momencie.

Ale omijasz sedno problemu... Nikt nikomu zakładania dowolnego forum nie zabrania. (O ile poruszane tam treści nie naruszają prawa i dobrych obyczajów – swoją drogą, o ile krytykowanie CDA prawa nie narusza, to już forma owej krytyki często z dobrymi obyczajami NIC wspólnego nie ma.) Natomiast powiedz mi, jaki ma sens zakładanie forum, na którym się mówi głównie o tym, czego się nie lubi? Bo tego do końca pojąć nie mogę. Jak mnie kiedyś wk**** Polsat na maksa, po prostu wykasowałem go z własnego TV i mam spokój. Nie muszę wchodzić na forum antypolsatowe, by sobie wraz z innymi wkurzonymi poblużgać i zgodzić się, że oni to do d... są. Szkoda mi na to czasu – bo ja mam przyjaciół, z którymi pogadać mogę na wiele INNYCH, ważniejszych dla nas tematów. A oni, widać, tylko na tym forum czują, że są akceptowani przez innych... Będę więc podtrzymywał swoją opinię, że wśród tych najagresywniejszych a-fanów jest wielu frustratów i ludzi nieszczęśliwych, którzy w ten sposób poprawiają sobie samopoczucie.

Dlatego, mimo swej neutralności, zmuszony jestem bronić tych antyfanów, którzy naprawdę pokazują zupełnie coś przeciwnego niż stereotyp panujący wśród fanów CDA i – chyba – wśród redakcji.

Dziadek Piorun

Szlachetny gest, ale IMO w świetle tego, co napisałem, zupełnie niepotrzebny. Bo mądrych bronić nie trzeba, a głupich nie warto. :)

LOL

Niedawno kupiłem sobie monitor (Samsung 226bw) za 1400 zł, czyli dość długo na niego składałem. Chyba rok oglądałem i wybierałem, no i wybrałem. Po zakupie wróciłem do domu i pierwsze, co zrobiłem, to wziąłem nóż z szuflady i zacząłem go rozpakowywać. Pudełko było sklejone grubą taśmą, więc chciałem ją przeciąć nożem. Rozcinam i nagle czuję, że nóż zjechał do środka, a ja jeszcze pociągnąłem. Gdy otworzyłem pudełko okazało się, że zrobiłem wielką, głęboką rysę przez cały ekran. Normalnie dostałem szału, chciałem wyskoczyć za okno. Teraz mam nowy piękny monitor 22-calowy z jeszcze piękniejszą rysą przez cały ekranik. :D:D

Gratulacje! Zostałeś nominowany do tytułu Pechowca Numeru! I tak cię podziwiam, że chce ci się z tego śmiać... Swoją drogą, nie wiem, jak mogłeś przeciąć gruby styropian, zwykle dodatkowo chroniący monitor i jak rozcięta matryca działa, no ale nawet jeśli trochę przesadziłeś, to i tak niezła jazda...

***

Dawno nie było typowo antyfańskiego listu. Ale na nich zawsze można liczyć... :)

Wiesz, chyba jak patrzę na listy, na które odpowiadasz, twoje wypowiedzi nie mają sensu i jak śmiesz jeszcze obrażać, ty stary głupi chu** zawszony głupi gołodupcu robisz ze wszystkich robisz sobie frajerów a dam nim jesteś. A swoją drogą zaniżasz się ciągle do poziomu człowieka, który pisze zamiast popisać swoją znikomą inteligencją. A nawet jakbyś mnie jechał, to mam to w du dlatego gadaj sobie, ile chcesz. Zauważyłem, że Mr Jedi w ogóle nic nie pisze nie odpowiada tylko ty jak ostatni frajer. To kończe ten list Jełopie.***

Mogę powiedzieć jedno – refleks prawie tak szybki jak IQ wysokie.

***

A tu mistrz komplikacji rzeczy prostych.

Hej, podobno Zibi Bański odszedł z waszej ekipy. OK, ale czegoś tutaj nie rozumiem. Czy to oznacza, że z redakcji odszedł także Smuggler? No bo skoro Jerzy Poprawa to Mac Abra (sam Mac Abra potwierdził to w swoim felietonie) i był kiedyś zastępcą naczelnym naczelnego, to oznacza, że Zibi (czyli według mnie Smuggler) był naczelnym. No ale, kurdę – przecież to Mac Abra zawsze był naczelnym! To co, może stopka redakcyjna jest pomylona czy (tylko tutaj bez śmiechu) Mac Abra to Zbigniew Bański i se poszedł, a Smugg został naczelnym. No ale, znowu kurdę (albo już ku#wa), przecież Mac Abra ciągle jest w GameWalkerze, a Smugg prowadzi AR. A może Smugg to w ogóle inna osoba? Może to jakiś stały współpracownik czy jak? Bo to by oznaczało, że zanim odszedł Zibi (czyli nadal według mnie Smuggler), był już naczelnym, a Mac Abra, że był ambitny, nazywał siebie naczelnym, a Smugg, skromny jak cholera, nazywał go naczelnym, aby się młody pocieszył. A może (nie... ku#wa to już za mało powiedziane...) Smugglera nigdy nie było? Albo że Mac Abra to Smugg i Mac Abra w jednej osobie? Czy na odwrót?

Wedle naszego grafiku Mac Abra jest Smugglerem w każdy pierwszy i ostatni czwartek miesiąca. W pozostałe dni emulują go inni ludzie.

Jak zawsze ściemniali Mac Abra + Gem.ini, czyli Smuggler & Ghost of Mr Jedi

RYSUNKI - MAREK LENC (WWW.LENC.BLOGSPOT.PL)

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie slynna linia komend!

Medal of Honor: Airborne

Dzięki temu będziesz mógł w trakcie misji włączyć klawiszem **[~]** konsolę, a następnie wpisać dowolny z poniższych kodów:
god – włącza/wyłącza God Mode
fly – włącza latanie
ethereal – włącza/wyłącza przechodzenie przez ściany (a także wyłącza latanie)
upgradeweapon – zwiększa poziom używanej broni o jeden
showhud – chowa/pokazuje interfejs

Uruchom grę z parametrem **-enableconsole**, czyli skrót do niej powinien wyglądać tak:
„C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe"-enableconsole

911: First Responders

W trakcie gry wpisz **magic** (jeśli wszystko poszło dobrze, w lewym górnym rogu ekranu pojawi się napis Cheat Activated), dzięki czemu będą działały następujące skróty klawiszowe:
[CTRL] + [Shift] + [F7] – wygrywasz misję
[CTRL] + [Shift] + [F8] – przegrywasz misję
[CTRL] + [Shift] + [F10] – odblokowuje wszystkie misje i medale
[CTRL] + [Shift] + [F11] – dostajesz 100 000 kredytów

Shrek the Third

10 000 dodatkowych monet
W Gift Shop wprowadź następującą kombinację: **góra, góra, dół, góra, prawo, lewo**.

BioShock

Dobre/złe zakończenie
Sprawa jest prosta – jeśli zabrałeś ADAM z więcej niż jednej siostrzyczki, o dobrym zakończeniu możesz zapomnieć. Innymi słowy, uratować musisz wszystkie prócz jednej.

Darmowe zdrowie
Standardowo maszyna każe ci płacić, ale możesz ją przekonać (siłowo) za pomocą klucza , by wydała parę za darmo. Niestety, jednorazowo.

Włączenie cheatów wymaga edycji pliku **defuser.ini** z katalogu, w którym zainstalowałeś grę. Otwórz go za pomocą Notatnika (wcześniej lepiej zrób kopię bezpieczeństwa), a następnie dopisz do listy klawiszy własne, z przypisanymi kodami z listy (np. **F10=god**). Potem wystarczy już tylko zapisać plik i uruchomić grę. A oto lista dostępnych w grze kodów:
god – God Mode
ghost – przechodzenie przez ściany
fly – latanie
walk – wyłącza dwa powyższe cheaty
teleport – teleportuje gracza w miejsce wskazywane przez kursor
killpawns – zabija wszystkich wrogów na danym poziomie
slomo – zwalnia upływ czasu
suicide – popełniasz samobójstwo
givehealth – przywraca zdrowie
givebioammo – dostajesz EVE
igbigbucks – dostajesz 500$

Stacje Power to the People
Uwaga: są jednorazowe.
Apollo Square – Hestia 4th Floor
Arcadia – Tree Farm
Farmer's Market – dół Winery Cellar
Fort Frolic – Coctail Lounge
Fort Frolic – Eve's Garden
Hephaestus – koło Gatherer's Garden
Hephaestus – Kyburz's Office
Neptune's Bounty – dół Freezera
Olympus Heights – Sanders Private Chambers
Olympus Heights – Suchongs Apartment
Pt. Promitehus – Optimized Eugenics
Pt. Promitheus – Atrium

PROMOCJA

WEBska wraca do szkoły!

1 września br. wraz z pierwszym szkolnym dzwonkiem ruszył II etap WEBskiej szkoły, który tradycyjnie zakończy się w marcu przyszłego roku.

W drugim etapie konkursu liczy się współpraca – szkoły rywalizują o miano najlepszej szkolnej strony WWW!

Zapraszamy do zgłaszania szkolnych stron WWW – już istniejących oraz tych, które tworzone będą od podstaw. Dla tych, którzy zdecydują się wziąć udział w konkursie, dostępne będzie miejsce na serwerze.

Szkolne dzieła WWW przeglądać można w galerii na stronie konkursu www.webska.org/galeriaszkol.php

Konkurs na najlepszą szkolną stronę WWW rozstrzygnięty będzie w trzech kategoriach wiekowych – szkoła podstawowa, gimnazjum i średnia. „Webskie" jury oceni strony pod względem treści, szaty graficznej, pomysłowości, ale również liczyć się będzie aktywność przedstawicieli szkoły na portalu webska.org.

„Webska" szkoła to wirtualny świat, który zamieszkują młodzi internauci, to zaproszenie do aktywnego tworzenia wirtualnej rzeczywistości – komentowania, głosowania, udziału w konkursach, prezentowania swoich osiągnięć, wymiany doświadczeń. To zaproszenie dla wszystkich – aktywnych „łebskich", ich znajomych, klas i szkół! Warto przekonać się, że www.webska.org to naprawdę „webski" świat!

Powrót „webskiej" to powrót ciekawych spotkań, blogowych opowieści, wirtualnych znajomych, interesujących konkursów z nagrodami.

I tym razem blogowicze będą mogli realizować swoją pasję pisania. Od września rusza konkurs na najlepszy blog uczniowski oraz na blog nauczycielski!

Zapraszamy „webskie" dzieciaki i nauczycielskie grono do blogowania. „Webski" świat zbliża!

Na autorów zwycięskich szkolnych stron WWW oraz wirtualnych pamiętników czekają cenne nagrody – serwery, komputery, drukarki i akcesoria komputerowe.

Zapraszamy – www.webska.org

see more.

NEC Display Solutions

Miejski lans dla wszystkich miłośników wypasionych fur, gorących lasek i driftowania w rytmie świetnej muzy.

Premiera - październik 2007

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/Juiced2

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

**(gray to gray)*

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.

© Październik 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2007 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juice Games, Juiced, THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli.